Tot.156

10万元大抽奖中奖名单本期揭晓

游戏机实用技术 TV GAME

传说系列4款新作 震撼公开

宿命传说 (PS2)
宿命传说2 (PSP)
世界传说 光明神话 (PSP)
幻想传说 全程语音版 (PSP)

强作冲击

异度传说 三章

查拉图斯特拉如是说

特稿

两块钱搞定次世代先锋

X360惨遭破解实况纪录

特快专递

怪盗卢梭

攻略透解

女神侧身像2 希尔梅丽娅

魔法假日 五星连珠之时

特别企划

解读历届世界杯的WE代码

世界杯

透析愈演愈烈的次世代战争

次世代 今夏两大关键词

本期赠品





战国BASARA双面大卡片

Gamehalo VCD

游戏光环 Gamehalo

格斗之王XI 高手对战影像

新作影像

梦幻之星 宇宙/剑刃风暴 百年战争/星际旅行/速度与激情
VR网球3/次世代 托尼·霍克滑板/异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说
SD高达G世纪 携带版/首都高BATTLE X

前线狙击

混沌之战/魔法飞球/除暴行动
精灵之书/.hack//G.U. Vol.2 思念之声

2006.8A 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600



9 771008 060006 15>



手柄、光枪、方向盘

好「戏」连台

北通PS2游戏周边

<< 精品(部分)推荐

北通神鹰



* 握感稳实
  波浪型+软胶握把
* 方向键定位精准
* 全方位下压摇杆

BTP-2216

北通神射手2



* 红外瞄准
* 仿真退膛
* 自动连射

BTP-2528

北通方向盘230



* 结实顺畅，容易掌控
* 科幻时尚的造型设计
* 人性化线控大脚踏，稳当舒适

BTP-3230










广州市北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-38736400

拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

游戏机实用技术 TV GAME
总第156期 TV GAME半月刊
2006年8月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

8A
COVER STAFF

封面用图:《异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说》
设计总监/封面设计:Jason



CONTENTS
Part 1

游戏情报站

新作短波

前线狙击

特快专递

攻略透解

游戏立方

焦点



特别企划



特稿

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

缩写	说明	缩写	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

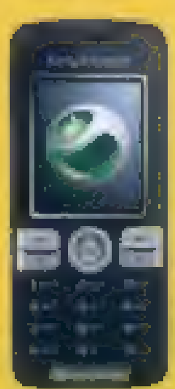
缩写	说明	缩写	说明
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① | Namco ② | ③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 | 2005年1月6日 ⑥ | 日版 ⑦
GBA ④ | 1人 ⑧ | 自带记忆功能 ⑨ | ⑩ 128M | ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ | ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆装置 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄


中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家
要玩一起上
"喜欢什么,就选什么"主张发表大行动!
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
该来的都来了,要玩个性就赶快上吧!现在开始到10月31日,参加"喜欢什么,就选什么"主张发表大行动——用彩信把自己喜欢的人、物拍下来,或用短信编个故事,表个态度发送到18658(短信请勿超过70字),就有可能到动感地带网站上来秀,还有大礼等咱拿!"动感地带"(M-ZONE)——我的地盘,听我的!
一等奖:索爱随意拍K510C手机一部(总计50部) 二等奖:明星签名CD一张(总计250张) 三等奖:动感地带群星代言人签名海报一张(总计500张)
每月都有奖,欢迎登录M-ZONE网站浏览和投票。详情请登录M-ZONE网站查询。 本次活动仅收取通信费 最终解释权归中国移动所有
索尼爱立信K510c
130万像素数码相机
MP3/MP4手机
客户服务热线:1860 话费查询专线:1861
www.m-zone.com.cn

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：葛晓兰
二编室主任：徐璐金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编委：陈 华 马 岚 黄毅华 茹浩潮 李 星 王帅一 刘志浩 杨方强 罗凯彬

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市敦家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400001I
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年8月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

每期固定栏目

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！





FREE STYLE
街头篮球
STREET BASKETBALL
WWW.FSJOY.COM

从街头小子到全国冠军

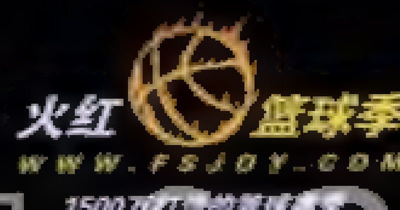


FreeStyle Association
街头篮球全国联赛
WWW.FSJOY.COM

历时2个月的线上选拔
耗资1500万RMB
6个游戏大区
海选1800支最高排名俱乐部
27个省、市、自治区，全国 11个协会
2020支队伍
4场万人狂欢节
无数场地面半决赛、大、中、小型街头路演！
只为争夺至高无上的“全国联赛总冠军”头衔
6月15日——8月7日
“街头篮球”决赛阶段比赛
敬请期待！

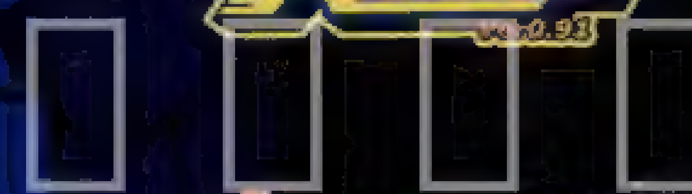










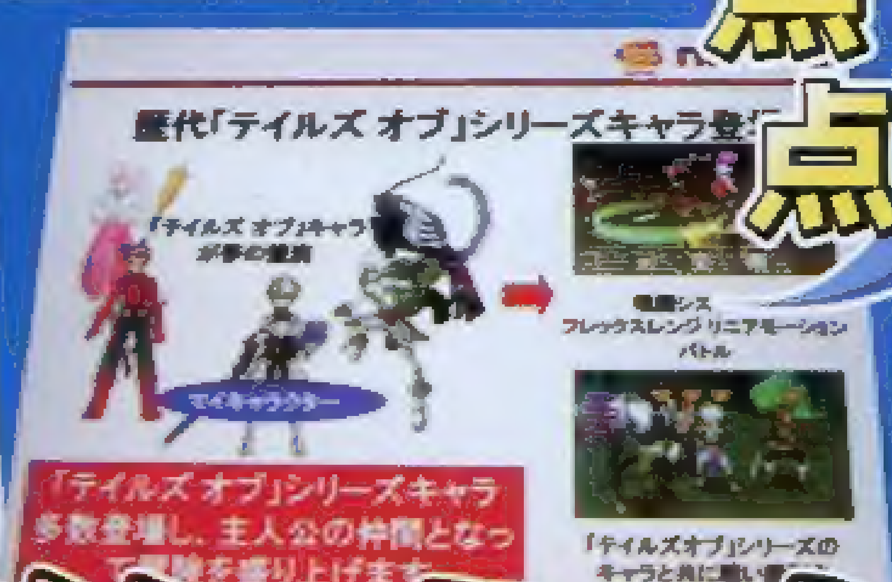












传说的视觉盛宴

NBGI“《传说》系列”新闻发布会

2006年6月20日，对每一个“《传说》系列”的FANS来说，这是一个让他们惊喜不已的节日。Bandai Namco Games在这一天召开的新闻发布会上一口气公布了4款“《传说》系列”的作品——PSP新作《世界传说 光明神话》、《幻想传说 全语音版》的PSP复刻版、《宿命传说》PS2复刻版及预计在2007年发售的《宿命传说2》PSP复刻版。鉴于“《传说》系列”在整个RPG界的地位，NBGI对这次新闻发布会可谓费尽了心思，会场司仪由著名声优绿川光和弓月ひろみ担任，同时NBGI的副社长鹈之泽伸、第六制作组组长吉积信、《幻想传说》制作人野口伸二、《宿命传说》导演马场英雄、《世界传说》制作人大馆隆司5位相关制作人均出席了本次新闻发布会。会上副社长上鹈之泽伸首先发表了讲话，之后各个制作人分别对3部作品进行了讲解。本次发布会主要围绕着《世界传说 光明神话》、《幻想传说 全程语音版》、《宿命传说》展开，《宿命传说2》目前仅有文字信息，但仍确定将在2007年发售。据了解，这4款作品将从今年秋天开始陆续发售。另外，虽然本次新闻发布会没有提及，但《仙乐传说》的动画OVA版也将于年内发售，加上NBGI为NDSL制作的《风雨传说》，目前“《传说》系列”一共有5款游戏和一款动画正在筹划中。

文 雨滴

移植之王再次登陆PSP《幻想传说 全程语音版》



《幻想传说》可以说是被移植最多的一款《传说》作品了，这个先后登陆SFC、PS、GBA上的作品将再一次被移植到PSP上。在本次的新闻发布会上，制作人野口伸二详细介绍了这款将于今年9月7日发售的游戏。从会上获得的信息来看，**本作最大的革新就是全程语音化，并且将全部主线剧情都进行了重新录音**，声优仍然采用原班人马，主角克雷斯仍由草尾毅配音，女主角敏特由岩男润子担任声优。制作人野口伸二称：“《全程语音版》是《幻想传说》的集大成之作”，可见他对本次移植充满了信心。

《幻想传说 全程语音版》其他追加内容

◆收录了自SFC版便成为焦点的主题曲《梦は终わらない～こぼれ落ちる时の雫～》移植版。

◆战斗时角色的比例由2头身变为了3头身，战斗场景也为了适应PSP的画面而进行了宽屏化。

◆著名动画厂Production I.G将重新制作片头动画。

◆一周目通关后，还将出现“Grade Shop”，二周目以后可以使用战斗中获得的“Grade”，增加道具持有数量，或战斗经验值等。

◆追加了在街道、洞窟等任何地方都可以进行读取的“任意读取”功能。







重生的《宿命传说》







作为整个“《传说》系列”的第二部作品，《宿命传说》有着非比寻常的意义，其宏大的世界观及爽快的战斗系统博得了众多玩家的好评。在距离其发售的9年后，这部呼声很高的作品终于在PS2进行重制。**制作人马场英雄称PS2上的《宿命传说》“是一部完完全全的新作”**。整部作品进行了大幅度的革新，而且游戏中的地图、城镇等场景以及战斗场面全部经过了重新制作，另外战斗方式则会采用一线战斗的“AR-LMB系统”。虽然剧情的整体脉络没有改变，但台词部分也进行了一些革新，角色的声音也进行了重新录制。根据马场介绍，重制版的《宿命传说》将会着重于角色内心方面的描写，而且会涉及到一些以前未触及的故事背景。可以说，除了故事和人物以外，PS2版《宿命传说》所有的一切都是新的！

在发布会上，司仪绿川光因为同时担任了《宿命传说》中里昂的配音，因此也对此作进行了一些介绍，并公开了在配音过程中的趣闻：“印象比较深的是录音时制作人员排成一大排做自我介绍的时候。我想如果有这些人来参与，一定能制作出好的作品来。”因此绿川希望大家能够“发售前将PS版的《宿命传说》重新玩一遍。”

《宿命传说》其他追加内容

◆角色的比例会有一些变化。
◆skit系统也将重制，不过目前详情不明。
◆大地图、城镇等地图画面以及战斗场面全部经过重制。
◆迷宫将实现3D化，结构会更加复杂，而且迷宫中的机关也会增加。
◆战斗系统基本继承《重生传说》的形式，但《宿命传说》采用一线战斗的"AR－LMB系统"，它将活用高度进行攻击，并且还能够在空中连击。
◆加入了"连锁系统"，在显示角色状态的上方画面中还将追加表示行动的次数。
◆动画和CG都进行了重制，其中动画部分将由Production I.G公司制作，CG部分将由白组制作。



《宿命传说》的战斗画面全部重新制作，与原来的PS版相比华丽了不少。

传说角色大乱斗《世界传说 光明神话》



作为新闻发布会中惟一不是重制游戏的《世界传说 光明神话》，制作人大馆隆司将其称为"新的冒险"，虽然本作的副标题是"光明神话"，不过其中也蕴涵了"追寻自我"的意义。《世界传说 光明神话》作为"《世界传说》系列"的新作，与传统的《传说》有很大区别。玩家可以在《世界传说 光明神话》创造出只属于自己的角色，从性别、发型、脸型、声音到职业都可以由玩家自己一手操办。而另外最让人期待的，就是**大量"《传说》系列"的角色将加入战斗**，目前公布的画面开看，《仙乐传说》、《神话传说》、《深渊传说》《重生传说》及《幻想传说》的角色都会在本作中登场。

《世界传说 光明神话》的故事发生在和平的"泰莱希娅"大陆上，人们因为世界树的恩惠一直和平地生活着。但是有一天从异世界大量涌出的怪物"蚀魔"将大陆吞噬，虽然人们奋力抗争，但世界树还是逐步失去了力量。眼看世界就要灭亡之际，世界树用尽全力将拯救世界最后的希望——主角降生在了"泰莱希娅"大陆之上。

本作女主角的声优工藤晴香也出席了本次新闻发布会，马场称赞工藤"演技非常广泛，真的很出色。"同时发布会还邀请到本作的主题曲演唱者植村花菜在现场表演了本作的主题曲《光と影》。植村表示自己本来就是这个系列的FANS，所以听到要她担任《世界传说 光明神话》主题曲演唱者的邀请后非常高兴。

《世界传说 光明神话》其他新内容

◆玩家可以进行转职。当提升特定的技能后系统就会出现提示，玩家就能进行转职了。
◆历代"《传说》系列"的角色将大量登场，绿川光配音的角色也会登场，但还不清楚是谁。
◆本作采用了与《深渊传说》相同的"FR－LMB"系统，能够操纵角色在战场上自由行动，从而衍生出丰富的战略方式。
◆充分利用PSP的机能，本作不仅能够从网络上下载到角色的装备，还可以与朋友进行道具交换。





"传说"联动计划展开 网络预约服务正式启动

在新闻发布会的最后，第六制作组组长吉积信就联动计划进行了说明。预计登陆NDSL的《风雨传说》除了已经公布的"官方FAN BOOK"外，还有一些回馈玩家的计划正在构思中。而目前新公开的3部"《传说》系列"作品的预约特典会以"系列"的形式登场。其中《幻想传说 全程语音版》的预约特典为《Dramatic DVD 苹果果冻编》，而《宿命传说》是《橘子果冻编》，《世界传说 光明神话》为《柠檬果冻编》。目前除了《苹果果冻编》的内容公开包括《广播剧CD》、《声优访谈》、《设定画集》、《秘藏影象》外，其余两个预约特典的内容还在制作中。



简评"《传说》系列"新闻发布会

本次新闻发布会Bandai Namco Games一口气公布三款PSP作品和一款PS2作品，这样的举措在PS2即将退出历史舞台、PSP销量萎靡不振的今时今日实在出乎大多少玩家的意料。NBGI虽一向较倾于索尼，但同时公开宣布推出4部作品还是第一次。但若仔细分析下来，这并非鹈之泽伸头脑发热的决定。首先，虽然在外界看来NDSL以压倒性的优势占据了掌机市场分额，但真正畅销的还是任天堂自己的作品，第三方出品的游戏实际并没有什么出彩的游戏，实际上仍是任天堂的软件一家独大。其次，从机能方面来看，PSP在画面的表现上比NDSL要好很多，作为一款复刻版作品，如果在画面和音效上面无法与之前的作品相媲美，即使系统进行了革新也吸引不了玩家的眼光。因此NBGI选择在机能相对较高的PSP上推出《幻想传说 全程语音版》和《宿命传说2》不失为明智之举。最后，"复刻版"本身就是一种"骗钱行为"，PS2版的《宿命传说》是FANS"复刻"呼声较高的一部作品，选在次世代主机即将推出之际发售，一方面乘主机交替时，游戏软件青黄不接的情况下赚足资本，另一方面也可以借此机会在FANS群中赢得口碑。PSP版《宿命传说2》选在PS2版《宿命传说》之后发售，也有乘机炒作借剧情的联系性在赚笔的嫌疑。



游戏情报站

- 新闻
- 新作短波
- 新闻评论

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

《传说》制作人打造X360奇幻之梦，《信赖铃音 肖邦之梦》公布！

软件 Bandai Namco Games公开X360日系RPG强作，乐坛巨匠肖邦投身梦幻世界





Allegretto



Polka

去年7月，微软在日本召开的"Xbox峰会"上，Bandai Namco Games(NBGI)曾表示正在开发一款由"《传说》系列"制作组参与的RPG新作，如今这款X360日式RPG大作终于正式公开！本作采用次世代卡通渲染技术制作。NBGI将其定义为"新感觉编年史RPG"。

《信赖铃音 肖邦之梦》的制作阵容相当强大，其制作人野口伸二代表作为"《传说》系列"。由于游戏本身以音乐为主题，因此NBGI邀请了著名作曲家樱庭统(代表作：《星之海洋》、《女神侧身像》、《霸天开拓史》)担任配乐，在游戏中起到关键作用的肖邦钢琴名曲则是由肖邦钢琴大赛头奖获得者Stanislav Bunin演奏。游戏中的剧情叙述采用了日本著名的电影和广告演员森本LEO。



▲本作的战斗系统似乎有着很强的动作元素。

精美的游戏场景



剧情 1948年10月17日深夜、巴黎市中心旺多姆广场12区公寓。身患重病的著名钢琴音乐家肖邦奄奄一息。

此时，弥留之际的肖邦意识已经离开了现实世界，来到了童话般的神奇世界中。在这里，人们像现实世界一样过着普通的生活，并且有着各种各样的情感。不同的是，来到这个世界的人们若是得了重病就会有"副作用"，而这种"副作用"竟然是寄宿在体内的魔法。在现实世界中患有重病的肖邦自然也能够使用魔法。少女Polka的出现让因病而郁郁寡欢的肖邦的内心产生了变化。Polka同样病魔缠身，然而她却坚强地接受了自己的命运，顽强地活了下去。在这个世界中，每个人的内心都有一种"信赖宝石"，宝石会反映人们纯洁信赖的心灵而发出光芒。然而信赖宝石过于强大的光芒却注定了Polka更加悲惨的命运。少年Allegretto拼命地想要改变她的命运，从而展开了一系列的冒险。

索尼欧洲及日本两地连遭巨额处罚损失逾3亿美元

事件 祸不单行，索尼游戏业务在欧洲及日本因漏税接连被处以3亿美元高额处罚

欧洲上诉法院近日宣布了历时5年的PS2进口关税案审判结果，PS2被界定为非计算机类产品，不能享受关税折扣待遇，索尼必须补交3240万英镑的进口关税。同时上诉法院还否决了索尼继续向欧洲高等法院上诉的权利。

PS2欧洲关税案判决结果刚公布不久，东京地税局也公布了对索尼及SCE补罚税的决定。东京地税局经调查认定，索尼及SCE漏报了733亿日元的收入，因此要补交279亿日元的巨额税款。不过索尼对于东京地税局的这一审定结果表示不服，"我们一直都是严格遵照本国税法准时纳税，地税局的公告令人失望"索尼在声明中说。东京地税局的调查结果显示，索尼漏税的部分主要在于SCE的游戏业务。SCE漏报了1999至2004财年期间美国分公司游戏业务的大量实际收入，还有一部分则是2003～2004财年期间索尼多个海外分公司的CD和DVD营业收入。

索尼目前正处在筹划PS3上市的关键时期，需要有大量的资金支持，而此次欧洲和日本方面的判罚将会让索尼遭到超过3亿美元的漏税处罚，这对于本已资金奇缺的索尼无疑是雪上加霜。

Wii缔造游戏史上最强首发阵容!

特报 任天堂秘密打造大批新作Wii首发星光灿烂



据美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》报道，任天堂Wii的首发游戏阵容将很有可能是游戏历史上最为豪华的。该杂志目前确认的Wii首发游戏包括：《塞尔达传说：暮光公主》、《银河战士Prime3》、《勇者斗恶龙 神剑：假面女王与镜之塔》、《超级猴球：香蕉闪电战》以及《雷曼疯兔危机》。

虽然任天堂并未通过发布官方新闻稿的方式确认以上游戏阵容，不过根据以往《Nintendo Power》消息来源的可靠性，并结合国外各媒体的报道，以上六款游戏基本上已经可以确认为Wii的首发游戏。这就意味着《塞尔达》、《银河战士》、《DQ》这三大王牌都将为Wii的首发保驾护航，在整个游戏历史上，如此强大的游戏阵容也是绝无仅有的。此外，根据5月份任天堂内部提供的信息，今后还将会有多款首发游戏陆续公布，甚至《超级马里奥 银河》也有可能成为Wii的首发游戏。

强大的首发游戏阵容足以保证Wii的首发取得轰动性成功，而要使其长期健康发展，任天堂还要安排大量新作陆续跟进。对于第三方而言，Wii的一个重要魅力就是游戏开发工具包(SDK)价格低廉。岩田聪近日宣布，Wii的SDK售价仅为1732美元，这样的价格不仅远低于PS3和X360的SDK，甚至比PSP还要低很多(PSP的SDK售价约为5000美元)。

NDSL欧洲遭遇世界杯首发受挫

特报 遭世界杯影响，NDSL欧洲首发销量不佳

6月23日，NDSL终于在欧洲上市。虽然此前欧版NDSL在香港运输途中被抢走约1.3万台，任天堂仍然保证了充足的货源。原本期待NDSL在欧洲再掀销售热潮，谁料货源虽然够了，消费者的需求量却远远没有想象地那么多。

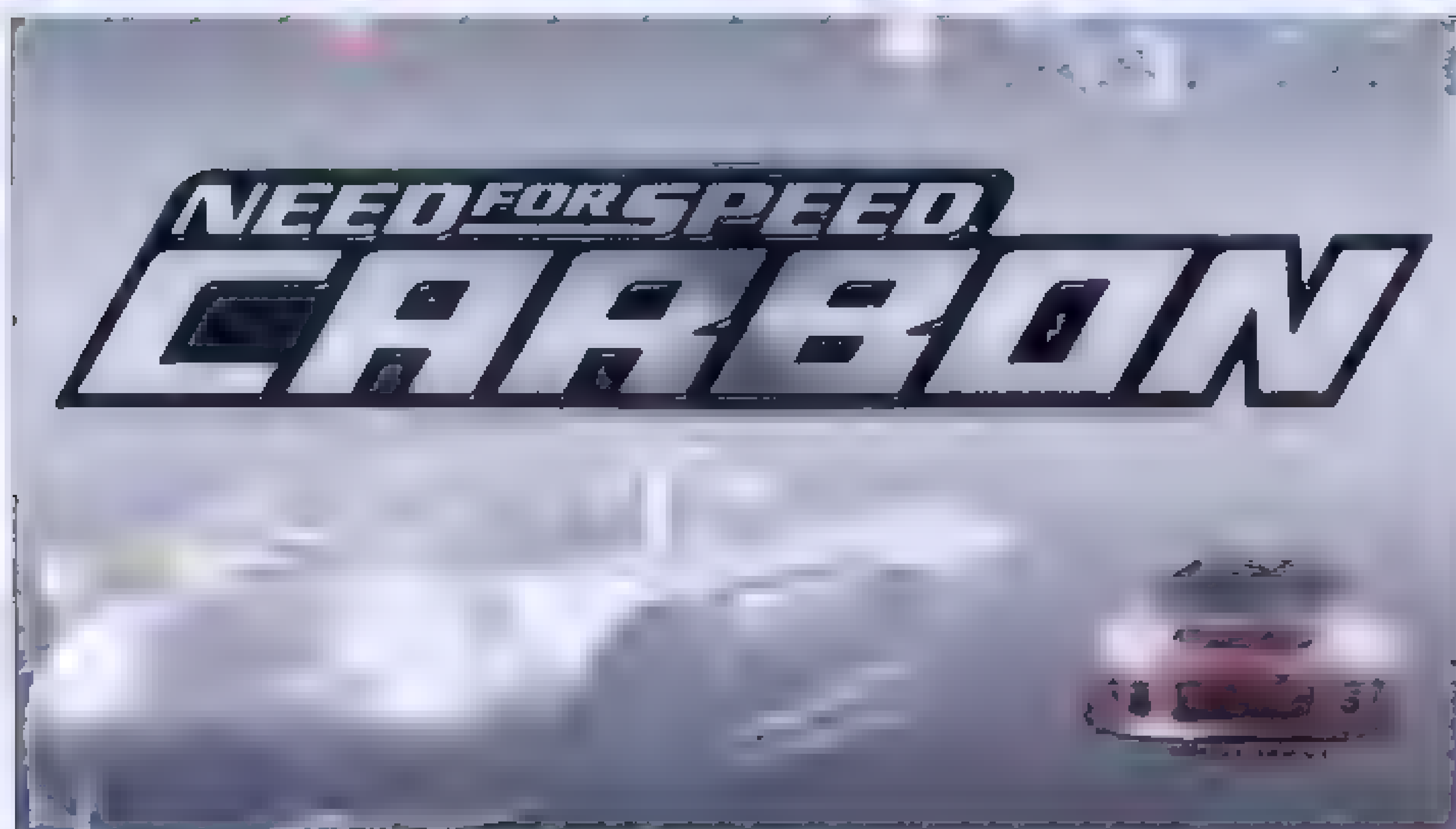
欧洲的游戏零售商并没有像以往的主机首发一样举办午夜首卖会，而在第二天清晨开店时，多数商店的NDSL销售情况也并不理想。在英国，NDSL销售情况最好的商店是位于伦敦牛津大街的“GAME”旗舰店，不过这家店也只不过出现了40人的小队伍。GAME为购买者提供了众多优惠，包括130英镑附带两款游戏的套装，并且赠送了T恤、海报、GBA游戏等礼物。最畅销的游戏是《俄罗斯方块DS》和《银河战士Prime 猎人》。其他多数商店对NDSL并不热情，Currys Digital只是在其商店橱窗里贴了一张很小的NDSL海报，Virgin Megastore的大橱窗里摆满了各种主机，却看不见NDSL的身影。还有很多商家因为玩家需求量不足而纷纷打折促销。



任天堂在NDSL欧洲上市期间投入了庞大的广告攻势，并且提供了大量优质游戏。然而由于受到世界杯影响，多数欧洲人都忙着看球，从而忽略了其他的娱乐形式。根据ChartTrack的统计数据，NDSL在英国发售前两天的销量只有3.5万台。

《极品飞车：卡本峡谷》正式公开!

软件 《极品飞车》新作全面跨平台今秋上市



EA在今年E3展上公布了《极品飞车 卡本峡谷》(Need for Speed Carbon)，可惜除了一个“亮车灯”的超短影像外没有任何情报和画面公布。日前，EA终于公开了这款顶级赛车游戏系列的最新作。

《极品飞车》主题千变万化，每一个新作都会以不同的飚车文化为主题。而这一次，EA将目光投向了山道竞速。《极品飞车 卡本峡谷》由位于加拿大温哥华的EA Black Box制作室开发，将于今年11月发售。除了PS3、X360、Wii这三大次世代主机外，本作也将会在PS2、Xbox、NGC、NDS、GBA、PSP和PC等平台上推出。本作的代言人是女演员Emmanuelle Vaugier，此前她曾经出演了《死亡之屋2》、《Painkiller》等由游戏改编的电影，与游戏颇为有缘。

本作的执行制作人Larry LaPierre表示，山道竞速最能考验车手驾驶技术，因此《卡本峡谷》将玩家带到了一座位于山谷间的小城市，展开刺激的街头竞速。这样的赛车舞台设定结合了街头飚车和山道赛车的特点，将会带给玩家前所未有的飚车感觉。游戏的基本方式继承了前几作的成功经验，玩家通过街头地下飚车占领对手的地盘，而在比赛过程中也会引来警察的追逐。游戏的副标题“卡本峡谷”则是本作的最终赛场，这是在美国加州的一条真实存在的赛道，很受地下车手们的青睐。在游戏中，卡本峡谷就像《头文字D》里的秋名山，是一条蜿蜒曲折的危险山道。本作收录的赛车数量为50～100辆，包括保时捷等名贵跑车。在游戏系统方面，本作采用了全新的Autosculpt技术，将会让改装车系统深入到最细微的程度。本作还加入了车队的概念，玩家可以创建一个由个性丰富的车手们组成的车队。


▲性感的Emmanuelle Vaugier。



中视网元携手EA开拓中国单机游戏市场

事件 中视网元获EA全线单机游戏中国大陆地区独家代理权



▲中视网元首席运营官孟宪明先生与EA中国执行总裁韩力克先生在签约仪式上。

中视网元与全球最大的游戏软件公司EA联合宣布，双方将会共同开拓中国的单机游戏市场。国家新闻出版总署、国家版权保护中心、北京市新闻出版局等主管领导出席了新闻发布会，对双方的合作表示祝贺。

在签约仪式上，EA正式授权中视网元为其中国大陆地区全线单机游戏产品的独家总代理，双方共同宣布未来将长期保持密切合作，全力开发潜力巨大的中国单机游戏市场。EA和中视网元一致表示，未来将会选择更多适合中国大陆玩家的产品，要以世界级的内容和全方位的优质服务，促进中国单机游戏市场的成长。中视网元第一阶段将代理包括《FIFA 06》、《NBA Live 06》、《哈利·波特与火焰杯》等EA名作，其后还将陆续发行"《极品飞车》系列"、"《模拟人生》系列"、"《荣誉勋章》系列"等大作。

中视网元首席运营官孟宪明表示，本次与EA的合作在中国单机游戏史上将会具有十分重要的意义。本次中视网元与EA在单机游戏领域的合作方式和采取的行销模式，已经充分反映出国际单机游戏厂商在真正的开始了解中国市场。相信在中视网元与EA密切的合作之下，势必将掀起一场国内单机游戏市场的行销风暴，为中国的单机游戏市场带来全新的发展契机。

●关于中视网元

中视网元娱乐科技有限公司是一家致力于动漫画衍生产品开发及销售的企业，是中国中央电视台中国国际电视总公司旗下公司。公司的核心业务为设计、开发、代理和发行国内外知名动漫画形象品牌的衍生商品，重点产品包括单机游戏、互动网络游戏、无线增值服务、图书等。

PSP《山脊赛车》续作公开

软件 PSP顶级赛车大作续作公开，力攀掌机赛车巅峰



《山脊赛车》(Ridge Racers)是PSP首批游戏中质量最高的游戏之一，并且取得了令人满意的销量。与正统系列相比，该作标题采用了复数形式，意指集系列之大成，浓缩了多部作品的特点。近日NBGI正式宣布，续作《Ridge Racers 2》将于9月14日发售。预约本作的玩家将会获得一张《RIDGE RACERS 2 SPECIAL MEGAMIX》音乐CD，其中收录了本作音乐指导大久保博特别制作的"《山脊赛车》系列"多款经典BGM的特殊混音版。



《山脊赛车2》将会继承前作的结构，除了前作的"世界巡回赛模式"、"时间挑战模式"、"联机对战模式"外，还新增了"街机模式"、"双人对决模式"和"生存模式"。作为主要模式的"世界巡回赛"模式也得以改良，提供了可以让玩家在短时间内享受游戏乐趣的"委任巡回赛模式"。本作中收录的赛道共有42条(含正反方向)，是系列中收录赛道最多的一作。这些赛道大多来自系列之前的作品。本作在前作的基础上新增了8辆赛车，共收录了62辆赛车，音乐共有42首。本作目前的开发度为70%。

新闻短波

粉红 NDSL

任天堂宣布将于7月20日在日本推出NDSL最新配色款式"贵族粉红"，这是任天堂在日本推出的第四款配色款式，该款式售价为16800日元。

《古墓丽影》起死回生

之前本刊曾经报道Core Design开发的PSP版《古墓丽影 十周年纪念版》胎死腹中，而如今，Eidos方面宣布该作已经转交给水晶动力制作室开发，并且除了PSP版外，还将推出PS2版。

PS3 对应新一代 HDMI

6月22日，索尼、松下、日立等7家公司联合发布了全新的HDMI1.3高清多媒体接口标准，并且确定PS3也将搭载这一新标准。HDMI1.3的带宽由原来的165MHz提高到225MHz，可以带来更为逼真和靓丽的色彩。HDMI1.3新增了对杜比HD和DTS-HD的支持，这是目前的杜比数码5.1和DTS标准的升级版。HDMI Group同时表示，如果需要，新的HDMI标准最高可以达到450MHz。

最适合工作的游戏公司

最近在1.2万人参加的"人力资源管理社团"(SHRM)第58届年会暨博览会上，Insomniac Games被评选为"美国最适合工作的50家中小型企业"，成为惟一获此殊荣的游戏公司。Insomniac Games是位于南加州的一家只有155人的小公司，不过该公司在员工待遇、工作环境、管理策略方面都非常出色。今年Insomniac在小企业类别中排名第四，而去年排名第三，主要原因是参选对象多了三分之一。Insomniac的代表作有《瑞奇与叮当》、《小龙斯派罗》等系列，目前正在开发PS3的《抵抗：灭绝人类》。

《最终幻想 XII》美版发售日

Square Enix近日正式宣布，美版《最终幻想XII》将于10月31日发售，该作将推出49.99美元的普通版和59.99美元的限定版。限定版中将会收录一张特制DVD，内容包括制作人访谈、系列历史简介、日版和美版的特别影像以及精美图片资料等。

P ∞ S

索尼最近注册了一个游戏控制器的古怪商标。据称这个"P∞S"商标是为PS3手柄注册的，中间的一个标志到底意味着什么呢？是数学中的无穷号吗？是否暗示着PS3手柄的某种特殊功能？

P∞S

PS3 现身 ChinaJoy

中国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司副司长寇晓伟在上海金贸大厦召开的ChinaJoy新闻发布会上宣布，PS3将会在上海召开的第4届ChinaJoy中实机展出，至于届时是否会提供游戏试玩，以及是否会有行货PS3的消息，只有等到7月28～30日开展期间才能揭晓。

《恶魔城》电影剧情

恐怖电影网站Bloody Disgusting报道，《恶魔城》电影版导演Paul W.S. Anderson向他们透露了该片的初步细节。据称该片将会包含游戏系列中多部初期作品的剧情，讲述了德拉古拉伯爵的历史和贝尔蒙特家族的故事。

微软 X06 会议

微软宣布将于9月27～28日期间在西班牙名都巴塞罗那召开一年一度的X06会议，届时微软将会公布X360和PC游戏业务的未来发展计划。

PSP 摄像头实物公开



索尼于6月26日起在东京银座的索尼大厦举办了PSP系列体验活动，在该活动中首次展出了PSP摄像头。索尼的这次活动主要是宣传新作《Loco Roco》以及今后将会推出的PSP多种新功能，包括之前公布的GPS全球定位系统。

iQue DSL低价上市多款中文游戏推出

特报 iQue DSL售价1198元，神游于各地举办首卖会



自6月25日起，神游iQue DS Lite在全国各地陆续上市，神游在北京与零售商一起举办了首卖会，并于6月29日在上海延安中路展览中心的第二届国际动漫游戏博览会举办首发会。IDSL的售价仅为1198元人民币，可说是物超所值。为了不断提高DSL的人气，神游目前已经准备了大批行货中文游戏，《新超级马力欧兄弟》、《任天狗狗》、《活力脑学校》等一线大作将陆续推出。

iQue DSL的北京首卖会于6月25日在中关村海龙电脑城6楼的ONEPLAY玩不累旗舰店举办，限量推出了100台豪华首发套装(含原厂特制纪念护腕表以及玩不累的特别礼物)，首位购买的玩家还可以获赠精美车模。活动现场准备了6台iDSL试玩机，还推出了40台iQue MP4播放君七折特卖，



▲上海国际动漫游戏博览会上举办的首发会。



IDSL的游戏卡带只售99和199元，配件全场八五折。IDSL在上海的首卖会提供的赠品则是印有大LOGO的白浴巾和水壶。

PS3游戏售价将高达99美元？

软件 SCEA总裁透露PS3游戏价格不菲

SCEA总裁平井一夫近日在接受美国《PSM》杂志采访时透露，PS3不仅主机价格昂贵，其游戏售价可能也远远高于人们的想象。“在过去的12年时间里，人们一般认为光碟游戏的合理价位为39～59美元。那么我只能说，如果突然告诉大家如今PS3游戏要卖99.99美元，大家或许会难以接受。”平井一夫表示，索尼会尽量控制PS3的游戏价格，他不希望PS3游戏卖到99美元，但应该会高于59美元。

虽然平井一夫并没有确认PS3游戏的售价，但是从零售商方面提供的信息来看，PS3游戏的售价应该是会高于X360。英国著名游戏网络商城Play.com最近开始接受PS3主机套装的预订，60GB版本套装开出的价格是549.99英镑，其中包含《战魔》、《F1 06》、《SingStar》这三款游戏。扣除60GB版本PS3 425英镑的售价，这三款游戏的总价相当于125英镑，每款游戏折合约76美元。按照过去的经验，主机捆绑游戏的套装中，游戏价格应该都是按照远低于单卖价制定的，也就是说，PS3游戏或许真的要卖到99美元。

由于美国玩家习惯了49美元的游戏价格，如果PS3游戏售价高了一倍，对于PS3的推广肯定会造成重大打击，因此索尼应该会尽力将价格控制到玩家能够接受的合理价位。不过由于初期蓝光游戏碟的生产成本较高，加上产量问题，要将游戏售价控制到60美元以内恐怕是相当困难的事。

流言板

《寂静岭5》借鉴《生化4》？

据国外网站报道，《寂静岭5》将可能转交Konami在美国的某制作小组开发，而游戏系统也将因此发生重大变化。据称，《寂静岭5》将会大量借鉴《生化危机4》的成功经验。至于该作的对应平台，据悉除了PS3版外，可能也会推出X360版。虽然这则消息的来源可靠性不是很高，不过考虑到该系列在欧美的影响力以及Konami越来越深入的跨平台战略，将《寂静岭5》打造为更具美式色彩的跨平台游戏还是很有可能的。

可信度 ★★★☆☆

《灵魂能力4》开发中？

“《龙珠Z》系列”制作人内山大辅最近在接受GameDaily网站采访时说漏了嘴。当记者问到《龙珠Z》新作是否会有原Namco格斗游戏制作组开发时，内山笑着说：“那样当然最好，不过在合并的时候，新的《铁拳》和《灵魂能力》已经在开发中，因此那是不可能的。”于是“次世代《灵魂能力4》正在开发中”的消息传遍了互联网。不过必须注意的是，内山所说的《灵魂能力》也有可能是去年10月发售的PS2版《灵魂能力3》，因为Bandai和Namco是在去年9月合并的。不过《灵魂能力》作为Namco的王牌系列之一，其次世代续作相信也不会让我们久等。

可信度 ★★★★☆

《C&C3》X360版？

美国著名游戏作者Glicker日前宣称得到了内部消息——今年4月刚公布的PC即时战略大作《命令与征服3》将会推出X360版！此前



Westwood曾经在家用机上推出过该系列的4部作品，目前的最新作由EA洛杉矶制作室开发，他们同时开发的游戏还包括《指环王 中土大战2》的X360版，因此《C&C3》推出X360版的可能性也是很高的。

可信度 ★★★★☆

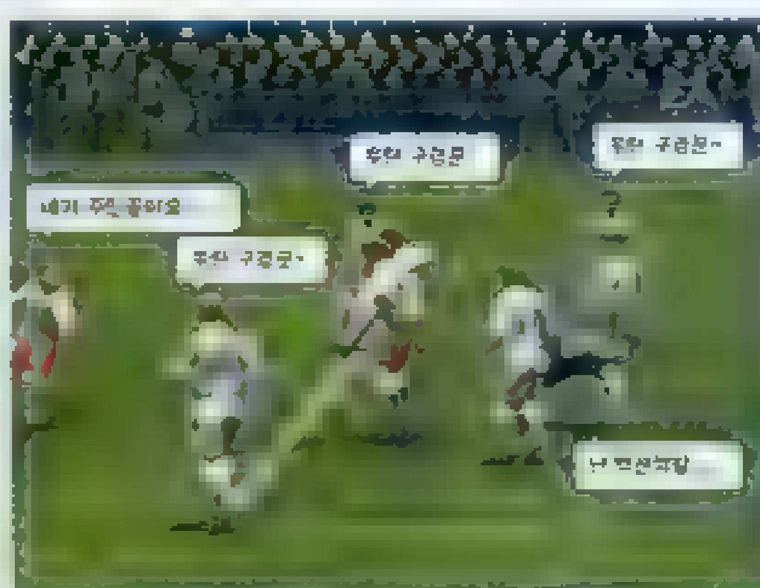
本期关注数字

PS3目标销量1亿台

霍华德·斯特林格与久多良木健近日出席了有7500名股东参加的索尼年度股东大会。在会上，斯特林格表示索尼正进入转型期，本财年亏损将会更加严重，主要原因则是PS3庞大的生产和营销成本。久多良木健说：“几年后，PS3的销量将会突破1亿台！”。虽然一亿台已经是相当宏伟的目标，不过此前索尼半导体事业部总裁真锅宪史曾表示PS3的销量目标是2亿台，不知道销量目标的降低是否因为目前业内对PS3广泛存在的悲观态度呢？

韩《FIFA》在线人数60万

EA宣布，《FIFA Online》在韩国的同时在线玩家数量已经突破10万人，每天有60万韩国人在线玩这款网络足球游戏。EA于今年5月底开始在韩国进行《FIFA Online》的公测，借助世界杯的推动，该作公测的第一个周末就有3.3万玩家在线，公测20天内注册会员数达到150万。目前该作已经成为韩国最成功的足球游戏。



PSP 太鼓之达人 携带版 2 MUG

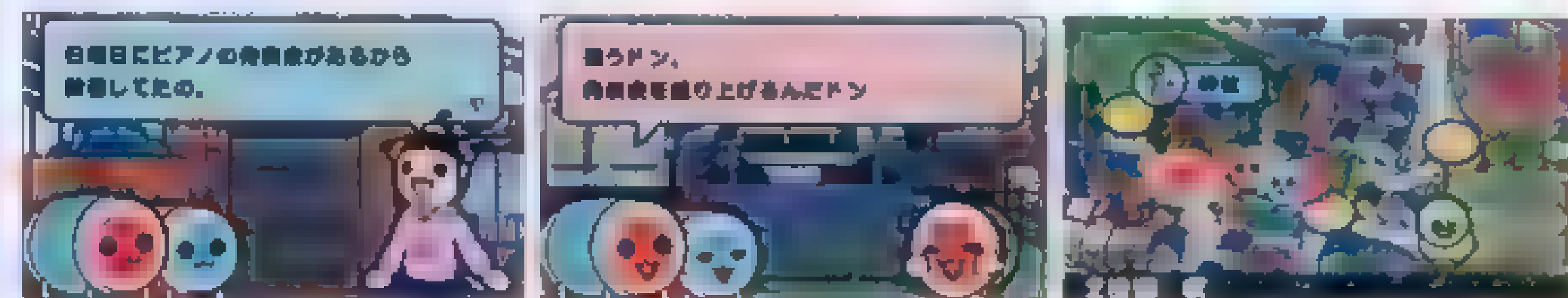
太鼓の達人ぽ～たぶる2 Bandai Namco Games 日版 2006年8月7日

用灵巧的双手去敲击最动人的乐章吧！



《太鼓之达人》以日本传统乐器"和太鼓"为主题，以通俗动感的音乐、简单的操作结合可爱逗趣的角色设定，获得众多玩家的喜爱。

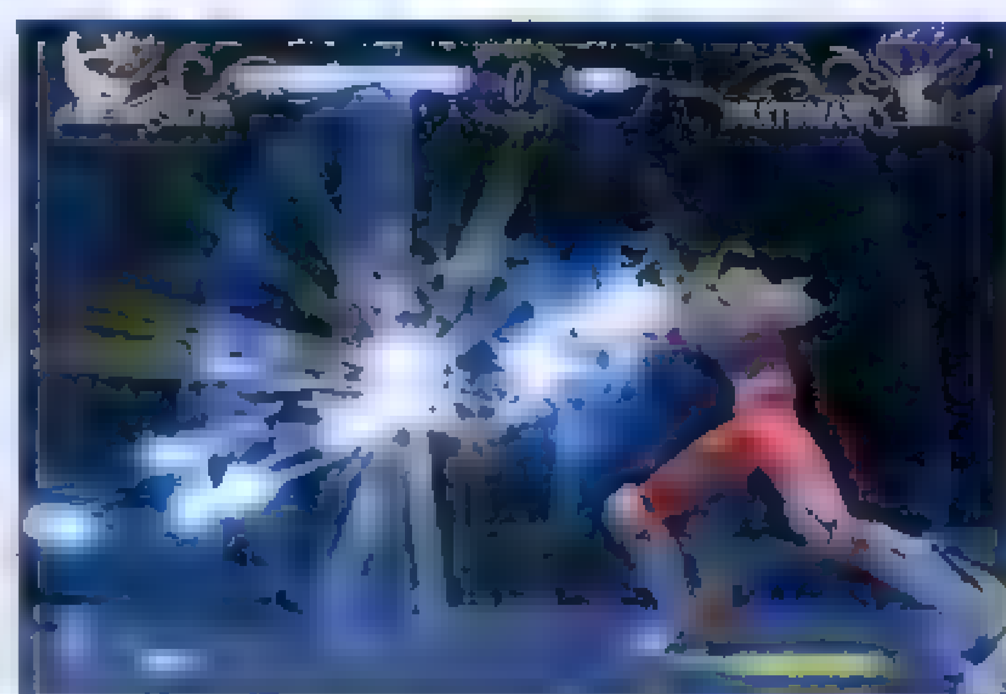
《太鼓之达人 携带版 2》在继承前作全部内容的基础上加入新的"故事模式"，玩家将扮演太鼓兄弟，为了替女主角小花的钢琴演奏会制造人气而在小镇中忙碌起来，通过对话和小游戏来招募一批伙伴共同参与。另外游戏还包括教学用"和太鼓教室"以及简单玩法的"咚子模式"。《太鼓之达人 携带版 2》收录了4种原创的小游戏，并可支持连线共享和对战。动人的音乐自然是游戏最大的卖点。本作共收录62首乐曲，包括前作的22首下载乐曲，以及40首全新乐曲。前作的乐曲下载功能也将会继续提供，并加以改良，玩家不需要通过PC便可直接使用PSP上网下载。本作将支持4人进行无线网络对战。 [文：ACE飞行员]



PS2 圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇 FTG

圣斗士星矢 冥王ハーデス十二宫篇 Atari 欧版 预定2006年秋

哈迪斯袭来！十二宫战云密布



作为漫画作品中的不朽经典，《圣斗士星矢》在距离前作《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》推出一年后，配合新上映的动画公布了FANS们期待已久的系列新作《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇》。本作凝聚了开发团队所有的心与魂，除了通过更为华丽的特效着重表现圣斗士们的各种必杀技外，还将重点打造更为刺激的战斗系统。远距离的广幅攻击、千钧一发的反击，以及炙手可热的连技将组成本次新作的核心战斗系统。新作还将突出"细节决定胜负"这一概念，对手的一个破绽就足以让你发起暴风骤雨般的进攻。此外，圣斗士们的招牌菜"小宇宙爆发"也将在新作中得到升华！玩家在新作中熟练运用该系统将能够施展比以往厉害万倍的招式，从而将对手彻底粉碎或者一发逆转。

今年秋季，让我们共同期待这款《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇》。燃烧吧，我们的小宇宙！ [文：阿迪]



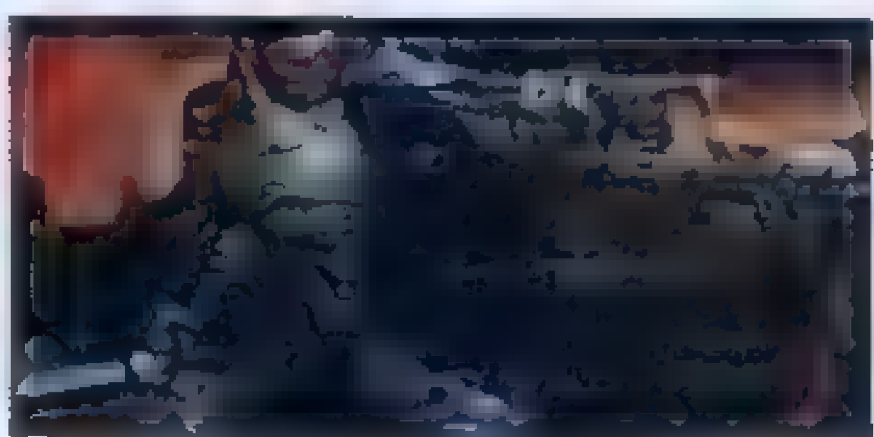
PSP 星战佣兵 ACT

Bounty Hounds 未 台湾省版 2006年8月10日

展现台湾省游戏公司制作实力之作！

由于这是一款由台湾省游戏公司乐升开发的PSP游戏，所以引起了我们的关注。据悉本作是台湾省开发团队花费将近2年时间精心开发制作的，游戏发行商的SCEH表示：《星战佣兵》将领先美、日、欧等地，于8月10日在台湾省地区首发。游戏将以全中文化的方式推出。由于本作是由台湾省的开发团队所制作，所以游戏中的台词与用语都符合台湾省玩家所习惯的风格，并不会出现以往汉化游戏常见的翻译生硬的情况。

故事背景



故事讲述向外太空发展的人类正在进行将外星球改造成适合人类居住的"Tera Forming"计划，中途却遭遇到未知的外星智能生物(ETI)并爆发了大规模的领土争夺战。为了让战争能成为生财工具，大企业雇用了包括问题军人、减刑犯以及黑帮逃犯在内的危险分子成为了他们的雇佣兵。这些雇佣兵的工作就是被派往殖民星球进行先遣调查、前线战斗与战场清理等不可告人的勾当。由于干得都是些"地下工作"，所以这群雇佣兵被正规军歧视地称为"赏金猎犬"。

我们的主角马克西米利安·韦伯(Maximilian Webb)就是佣兵部队的精英成员，为了执行新的任务而与同伴们被派遣到某个行星。没有想到他和同伴们正一步步走向大企业与外星智能生物的巨大圈套中。

游戏舞台与系统

本作的舞台在4个不同的行星中展开，其中包括铁之行星"Ghies"、兽之行星"The Lost"、灼热行星"Anti Babel"，以及一切谜团来源的超文明浮游生命体行星"NGX8080SS"，玩家将操作主角根据任务的要求，搭乘母舰登陆艇奔波于各个行星之间，猎杀威胁人类生存的凶暴外星智能生物。游戏采用第3人称方式进行，游戏将提供超过500种以上的丰富武器防具供



玩家选择，主角双手可同时配备不同的武器，并可在战斗中即时切换，因此玩家可以自行搭配包括长剑、电钻、战锤等近战武器，以及机枪、火炮、火箭等远距射击武器。在一场战斗中玩家可体验到砍杀、殴打与扫射的爽快感。与主角敌对的外星生物种类则有40种以上，并有许多强力的BOSS级生物等待着玩家的挑战。

剧情演出与隐藏要素

除了动作的要素之外，游戏也准备了完整的世界观设定与故事剧情，并以混合了2D插画与3D演出效果的"2.5D"方式呈现，游戏的剧情动画影片总长超过100分钟，让玩家充分了解马克西米利安·韦伯与其他"赏金猎犬"成员之间的恩恩怨怨，以及隐藏在高层大企业与外星智能生物背后的阴谋。单单只是一周目将无法解开游戏的所有谜团，玩家必须要在二周目才能让一切真相大白，而超高难度的三周目将提供玩家挑战极限的机会，并可获得珍贵的武器道具。 [文：ACE飞行员]

(注：本刊曾译为《赏金猎犬》)



多机种 PS3/X360

多面特工 ACT

Cipher Complex | Edge of Reality | 美版 | 发售2007年

次世代谍报潜入领域乱入最新挑战者！





如何创造出一款具有突破性的潜入类动作冒险游戏，对于游戏公司来说是非常具有挑战性的。如今在这个领域已经拥有了大哥大级的"《潜龙谍影》系列"，以及后来居上的"《分裂细胞》系列"。如果没有过人的实力是无法撼动前者的霸主地位的。然而就是这种大环境下，又有一款以隐秘行动为主题的游戏即将登陆次世代平台。这就是由Edge of Reality公司开发的《多面特工》(Cipher Complex)。谈到开发公司Edge of Reality大家可能会有些陌生。该公司创立于1998年，一直为任天堂的N64主机开发游戏，曾制作过N64的《托尼霍克滑板》和《蜘蛛侠》等游戏。而这次他们将触手延伸到全新概念的潜入游戏领域的确令人有些好奇。

据游戏的制作主管Thomas Coles透露，这款游戏已经开发了超过两年时间，而游戏的重点将放在如何通过环境的营造以及人工智能(AI)部分的开发上，因此将会在许多方面与众不同。"我们想把环境也作为游戏的角色之一并将其完美融合到游戏中去。"Coles表示："在许多该类游戏作品中，环境的重要性就象背景声音一样居于次席，往往只是强调几个需要注意的重要区域而放弃其他的部分。而我们花费了近两个月的时间和大量精力来确保能改变这种情况。"

"通过多年的尝试，我们深刻认识到，让游戏中的AI能够象真实的人那样活灵活现是多么重要。"Edge of Reality公司总裁Binu Philip说："AI对玩家的游戏体验十分重要，而以我们对这个领域的认识，我们想要把这种体验发挥得更充分。"此外，他还强调，多人连线游戏也是开发小组所重视的。

游戏讲述了主人公John Cipher奉命潜入俄罗斯希伯利亚地区寻找一颗坠落的侦察卫星的下落，目前官方公布的角色除了主人公Cipher以外，还包括另外3名角色，金发碧眼的Coldwell和神秘莫测的Mishka，另外还有一位驼背的老人Anakov。但游戏的剧情等详细情节目前还不得而知。除了"潜入"这一核心元素，游戏还将包括如驾驶、角色成长以及场景互动等动作谍报游戏不可或缺的要素。另外，开发小组主管Coles还透露，他们将在游戏中引入一种全新的要素使游戏能够具有与众不同的特点，但现在还无法透露更多情报。

[文：ACE飞行员]

PS2

灵武战记 二周目 S·RPG

日本一Software | 日版 | 2006年夏

S·RPG死忠们必玩的游戏



一款游戏只要销量达到了理想的成绩后都会在数年后推出廉价版本，但日本一公司就相当厚道地在各款廉价版中增加大量的新要素。这次即将推出的就是本身就具备了无限探索要素的《灵武战记》廉价加强版《灵武战记 二周目》。这款2004年1月推出的作品是在日本一成名作品《魔界战记》推出后的又一款新作，沿用了画面风格简洁、角色清新的诱人要素，然后把"《战记》系列"疯狂的系统加以改良，再配合佐藤天平的天籁之音，得到了S·RPG死忠们的一致好评。在即将发售的《灵武战记 二周目》中，将会在通关后再度游戏时出现"二周目"的字样，这时与根据地"妖怪岛"的新增角色"周回向导"对话就能继承上次通关时的状态。而新增的"プリニガ-XX"将会成为新作中的最终BOSS，拥有7000级和上百万的各项能力值，绝对是能够再度唤醒玩家们热血的超级BOSS。另外本作对应过去版本的存档，可谓是新老玩家都要一试的作品。

[文：猫太]



NDS

SNK VS.CAPCOM 卡片战士DS TAB

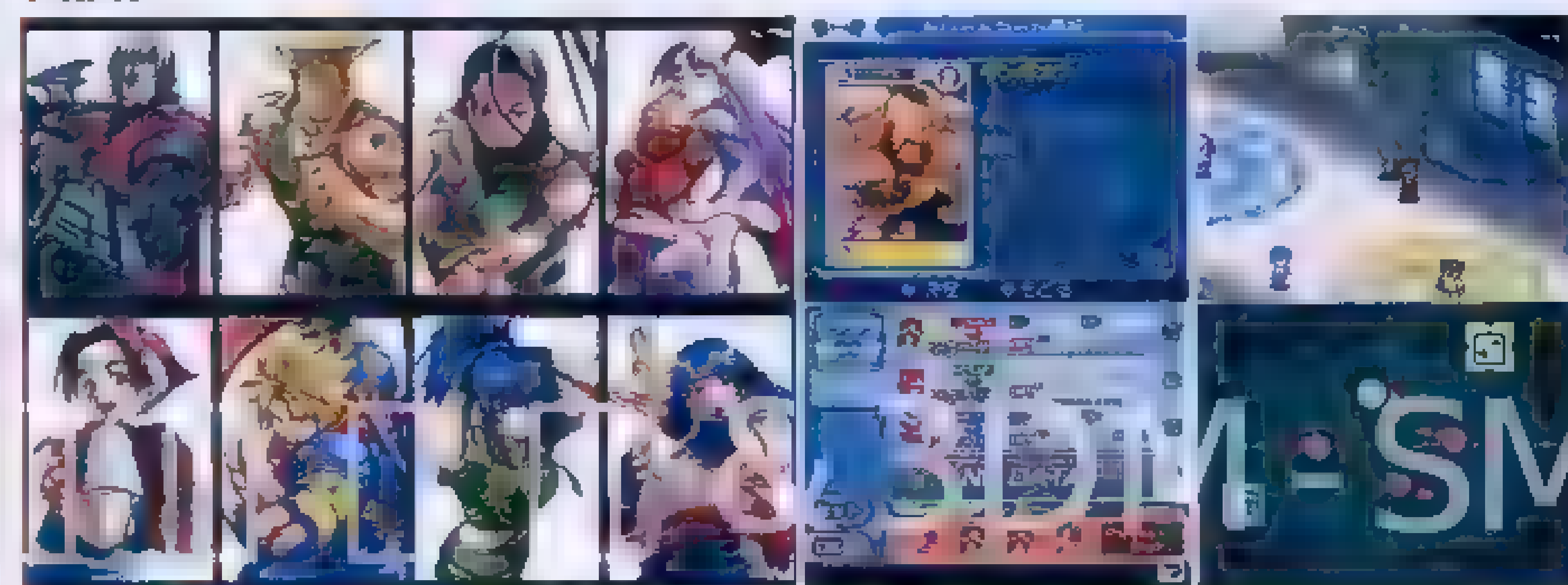
一叠来自WSC的名画登陆NDS！



本作是 SNK与Capcom两大厂商共同打造的"VS PROJECT"系列第5款作品，汇集了两家公司旗下众多知名游戏的热门角色是游戏最吸引人的地方。本作中收录有SNK的《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《格斗之王》以及《合金弹头》等格斗与动作游戏角色，以及Capcom的《快打旋风》、《生化危机》、《洛克人》、《鬼泣》以及《逆转裁判》等格斗、动作与冒险游戏角色。游戏通过发挥这些鲜活角色各自不同的特技来进行火热的卡片大战。

本作加入了全新的"原力"系统，提升了对战的策略性。在规则部分则是加以简化，不只是熟悉WSC版的老玩家，即使是首次接触的初学者也都能很快上手。游戏中所收录的卡片、特效演出和卡片演出等，完全经过重新绘制，提供超越手机游戏的精致图像表现。而在前作中获得玩家好评的"稀有卡片"(Rare Card)也将再度登场，卡片图案将由阵容豪华的人气插画家特别绘制，玩家们彼此间也可通过NDS的无线网路来进行稀有卡的交换。

[文：ACE飞行员]



GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫太

快乐游戏我做主 喜欢什么 就选什么

★2006年6月5日～2006年6月11日

1位 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ

Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元 ■上周排位：1

本周 244 882套



本作在上榜三周内都保持了每周20万以上的销量，与"脑白金"系列的逐步累计比起来本作销量上升速度非常的快，如果照这样的形势发展下去，相信其也会成为一款长寿软件并停留在榜中很长的时间。

累计：1 478 608套

2位 必胜桃青哥 楼攻略系列 Vol.5 新世纪福音战士 NDS

Nintendo ■2006年4月27日发售 ■PUZ ■3800日元 ■上周排位：-

本周 100 967套　累计：100 967套

3位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位：2

本周 52 876套　累计：2 420 304套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10	Konami 2006年4月27日发售	SPG 6980日元 上周排位：5	34880套	729806套	PS2
5	锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo 2005年5月19日发售	ETC 2800日元 上周排位：3	34760套	2357727套	NDS
6	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo 2005年11月23日发售	ETC 4800日元 上周排位：7	25355套	2800083套	NDS
7	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	Nintendo 2006年1月26日发售	ETC 3800日元 上周排位：8	23130套	1141623套	NDS
8	俄罗斯方块DS テトリスDS	Nintendo 2006年4月27日发售	PUZ 3800日元 上周排位：6	21710套	596585套	NDS
9	马里奥赛车DS マリオカートDS	Nintendo 2005年12月8日发售	RAC 4800日元 上周排位：-	11880套	约123万套	NDS
10	口袋妖怪突击队 ポケモンレンジャー	Nintendo 2006年3月23日发售	A·RPG 4800日元 上周排位：-	11646套	561841套	NDS

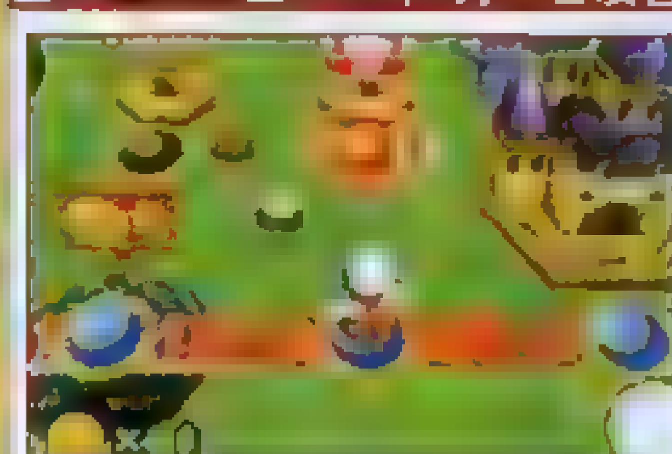
★2006年5月29日～2006年6月4日

1位 新超级马里奥兄弟 NDS

NEW スーパーマリオブラザーズ

Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元 ■上周排位：1

本周 334 208套



"人气的作品与人气掌机的完美结合"使本作在上榜2周后就顺利地突破了100万的销量，对于游戏的优点我们也不再需要用过多的语言加以修饰，只希望给我们带来无穷惊喜的本作能获得更理想的销售成绩吧。

累计：1 233 726套

2位 更能锻炼大脑的成人DS训练 NDS

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング

Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位：2

本周 56 470套　累计：2 423 898套

3位 锻炼大脑的成人DS训练 NDS

東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング

Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■2800日元 ■上周排位：3

本周 40 211套　累计：2 322 967套

名次	游戏	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	本周	累计	机种
4	银河战士 Prime 猎人 メトロイドプライム ハンターズ	Nintendo 2006年6月1日发售	FPS 4800日元 上周排位：-	32467套	32467套	NDS
5	世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10	Konami 2006年4月27日发售	SPG 6980日元 上周排位：7	31600套	726526套	PS2
6	俄罗斯方块DS テトリスDS	Nintendo 2006年4月27日发售	PUZ 3800日元 上周排位：5	29208套	574875套	NDS
7	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo 2005年11月23日发售	ETC 4800日元 上周排位：9	28552套	2774708套	NDS
8	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	Nintendo 2006年1月26日发售	ETC 3800日元 上周排位：8	25987套	1118483套	NDS
9	实况棒球 大联盟 実況パワフル メジャーリーグ	Konami 2006年5月11日发售	SPG 6980日元 上周排位：10	20852套	176408套	PS2
10	DQ & FF in 富豪街Potable ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	Square Enix 2006年5月25日发售	TAB 4800日元 上周排位：4	15840套	63982套	PSP

日本主机销量榜

名次	机种	总销量	6月5日～6月11日	5月29日～6月4日
1	NDSL	2 188 134台	132 027台	135 614台
2	NDS	1 260 089台	1 371台	1 159台
3	PSP	1 017 564台	21 656台	24 595台
4	PS2	768 356台	18 981台	18 513台
5	GBA SP	170 848台	4 116台	4 364台
6	GBM	110 393台	1 654台	1 270台
7	NGC	64 914台	961台	798台
8	X360	64 788台	1 100台	1 245台
9	Xbox	1 694台	20台	43台

※主机总销量统计开始日期为2006年1月1日

排行榜得奖者名单

统计日期：2006年4月16日～2006年4月30日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1381819****和1385185****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

1364888****	1390834****
1362473****	1343933****
1371824****	1308243****
1397739****	1387398****
1385035****	1308416****
1376453****	1378802****
1364097****	1354021****
1372878****	1384065****
1359082****	1375412****
1371283****	1351584****

- 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
- Email速递：ucg@ucg.com.cn
- 短信快递：中国移动用户参加"中国[illegible]游戏榜"[illegible]个游戏[illegible]（联通用户发送到1900 2605），而参加"[illegible]中文化游戏"的[illegible]发送到3002 2605（联通用户发送到1002605）。

TOP 10 喜欢什么就选什么

★统计日期至 2006 年 6 月 25 日

中国期待[illegible]榜

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日	机种
1	生化危机 5	Capcom	ACT	预定 2006 年内发售	PS3
2	鬼泣 4	Capcom	ACT	预定 2006 年秋发售	PS3
3	战神 2：圣剑神罚	SCEA	ACT	预定 2007 年初发售	PS2
4	口袋妖怪 钻石／珍珠	Nintendo	RPG	预定 2006 年秋	NDS
5	塞尔达传说 含光公主	Nintendo	A・RPG	预定 2006 年第四季度	Wii
6	战国 BASARA2	Capcom	ACT	预定 2006 年 7 月 27 日	PS2
7	潜龙谍影 4 爱国者之枪	Konami	ACT	预定 2007 年发售	PS3
8	蓝龙	Microsoft	RPG	预定 2007 年发售	X360
9	最终幻想 X III	Square Enix	RPG	发售日未定	PS3
10	光环 3	Microsoft	FPS	预定 2007 年发售	X360

TOP 10 喜欢什么就选什么

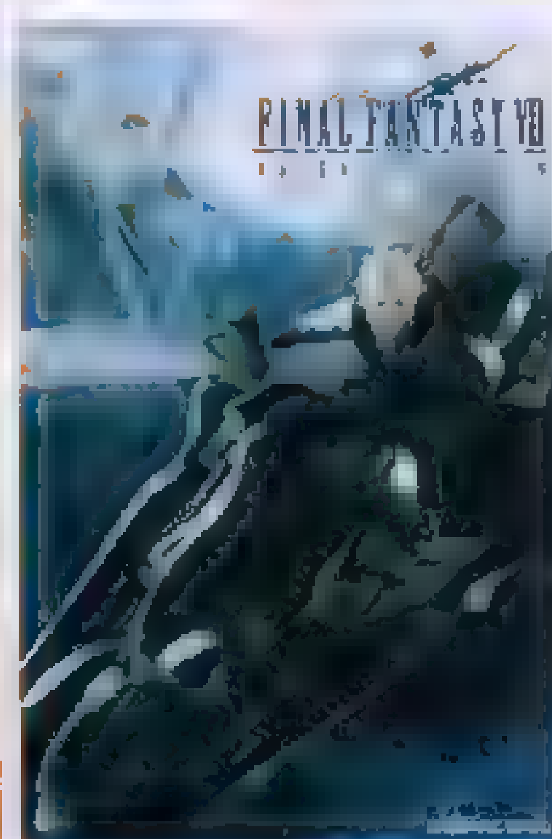
★统计日期至 2006 年 6 月 25 日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名	类型	机种
1	最终幻想XII	Square Enix	RPG	PS2
2	最终幻想 X	Square Enix	RPG	PS2
3	潜龙谍影 3 食蛇者	Konami	ACT	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami	ACT	PS2
5	生化危机 4	Capcom	ACT	NGC
6	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	ACT	PS2
7	仙乐传说	Namco Bandai Games	RPG	NGC
8	大神	Capcom	ACT	PS2
9	樱花大战 V 再见吾爱	SEGA	AVG	PS2
10	鬼武者 3	Capcom	ACT	PS2

数字标榜

《最终幻想Ⅶ 再临之子》全球出货量突破240万



2006年6月19日，Square Enix官方宣布其制作的CG动画电影《最终幻想Ⅶ 再临之子》在全世界范围内所出货的DVD和UMD总和突破240万。之所以取得这样的成绩，除最先于2005年9月发售的日文版在今天1月时出货量突破100万之外，该作的英文版也于今年4月25日发售，到目前为止在北美的出货量达到130万，欧洲约10万。

今年6月7号该作的法语版也已经面市，相信对于打开欧洲市场会起到不小的作用，究竟其最后能够达成怎样的销售成绩，我们将会继续给予关注。

TOP 10

GAMES >>>

[illegible]

随着美版NDSL的发售，越来越多的NDS游戏也开始进入美国的销量榜中，未来的形式可谓一片大好。世界杯所带来的足球热潮也不仅仅是在现实生活中，英国销量榜上的5款足球游戏就充分说明了这一点，相信这股热潮会持续到7月中旬。

美国销量榜

★统计日期至 2006 年 6 月 11 日～6 月 17 日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo	2006 年 5 月 15 日	ACT	NDS
2	锻炼大脑的成人 DS 训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo	2006 年 4 月 17 日	ETC	NDS
3	更能锻炼大脑的成人 DS 训练 Big Brain Academy	Nintendo	2006 年 6 月 5 日	ETC	NDS
4	恶魔城：苍月十字架 Castlevania: Dawn of Sorrow	Konami	2005 年 10 月 4 日	ACT	NDS
5	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	2006 年 4 月 24 日	SPG	PS2
6	幽灵行动 尖峰战士 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	2006 年 5 月 9 日	FPS	X360
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo	2005 年 11 月 14 日	RAC	NDS
8	杀手：血钱 Hitman: Blood Money	Eidos	2006 年 5 月 30 日	AVG	X360
9	横行霸道：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	2006 年 6 月 6 日	ACT	PS2
10	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	2006 年 4 月 24 日	SPG	[illegible]

英国销量榜

★统计日期至 2006 年 5 月 21 日～5 月 27 日

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA	2006 年 4 月 28 日	SPG	PS2
2	杀手：血钱 Hitman: Blood Money	Eidos	2006 年 5 月 26 日	AVG	PS2
3	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos	2006 年 4 月 7 日	ACT	X360
4	锻炼大脑的成人 DS 训练 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006 年 6 月 9 日	ETC	NDS
5	职业进化足球 5 Pro Evolution Soccer 5	Konami	2005 年 10 月 21 日	SPG	PS2
6	轻松足球 2006 Sensible Soccer 2006	Codemasters	2006 年 6 月 9 日	SPG	PS2
7	GP 摩托 06 MotoGP 06	THQ	2006 年 6 月 9 日	SPG	X360
8	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	2006 年 5 月 31 日	ETC	NDS
9	锦标赛经理 2006 Championship Manager 2006	Eidos	2006 年 3 月 31 日	SPG	[illegible]
10	足球经理 2006 Football Manager 2006	SEGA	2005 年 10 月 21 日	SPG	[illegible]

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持：Ace 飞行员 | 黄金珍藏 × 1 | 热血推荐 × 2

明知道《合金弹头》是2D世界的专利，可是在这炎炎夏日，喜爱它的人们还是固执地期望在《合金弹头3D》中寻找过往的乐趣，就算是失望也在所不惜。当编辑部第一时间拿到《合金弹头3D》后，众人围在大电视旁边观战的壮观情景可算是久违了。在主打玩家多边形不断的抱怨声中，10分钟之后就陆续有人离开了，此情此景让我想到了《铁拳3》中的狗熊结局CG，萧瑟的秋风伴着枯黄的落叶吹进了编辑部，最后只剩下多边形一个人在忍受《合金弹头3D》……因为他要写"黄金眼"。

女神侧身像2 希尔梅丽娅



黄金珍藏

PS2

总分 29

邪魔天使

一款让人玩起来就忘记时间的游戏，也许你会对这次的战魂系统有些微词，但当你融入游戏之后你才会发现，原来战斗永远都是tri–Ace不变的灵魂，而特地减轻战魂的戏分对突出主线有很好的作用，游戏人物的刻画这次再次达到一个新的高度，能够超越 tri–Ace 的果然只有你自己！



阿迪

当一款游戏能够凝聚起一种情结的时候，相信你将始终都充满了期待。本作将前作的片段式剧情聚拢为线性，同时取消了行动次数的限制。不过，由于人物离队时取得强力装备和道具的等级限制，大多数玩家不得不将这些扩充出来的时间用在练级上。为了练级而练级，这是本作最失败的一点。



猫太

战斗系统仍然是本作的魅力所在，通过等级提升获得不同的攻击技能，使战斗极具观赏性和爽快感。与敌人战斗时，使用不同的招式破坏指定的部位获得不同的道具，更是影响角色学习被动技能的重要因素，要完全体会到游戏的乐趣，相信100个小时也是远远不够的吧！

■DVD–ROM ■Square Enix/tri–Ace ■VALKYRIE PROFILE SILMERIA ■RPG ■2006年6月22日 ■1~2人 ■无对应周边 ■87KB

怪盗卢梭



24

小白龙

若大家觉得 Snake 大叔的"纸箱伪装术"是世界上最强悍的伪装术，那么这款游戏绝对会让大家大吃一惊。仅仅把画好的纸片贴在脸上，卢梭就能变成任何人、甚至任何物体，而最重要的是敌人竟然会被如此离谱的伪装蒙骗！不过这种设定与恶搞的漫画风格却十分相称，游戏玩起来也趣味十足。



猫太

以"变脸"为潜入的主要手段，以"变装"来与敌人战斗，本作不仅十分有创意，而且也充分地利用了NDS的机能。像"合起NDS来变魔术"、"吃拉面的时候要吹气"这样奇妙的玩法就让人觉得很有新意。游戏难度的设置也十分体贴，即使你不是一个绘画高手，也能充分体验绘画的乐趣。

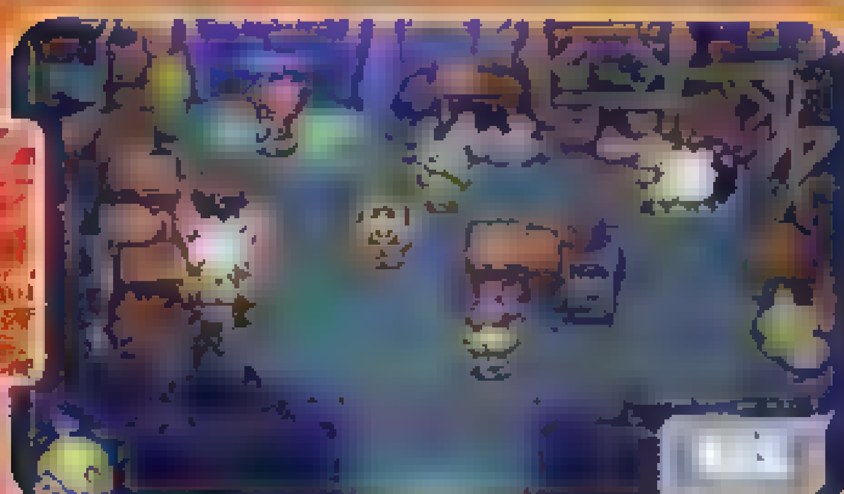


多边形

如果你喜欢一切可爱的事物，那么这款集可爱与恶搞于一身、故事既幽默又充满温情、采用漫画式叙事手法的游戏绝对逃不出你的手掌心。以绘画为主的本作看似难于上手，但难度适中，同时也为玩家提供了两种难度选择，绝对能让玩家轻轻松松地过一把漫画家的瘾。

■卡带 ■NDG ■ … ■AVG ■2006年6月15日 ■1人 ■无对应周边 ■自带记忆功能

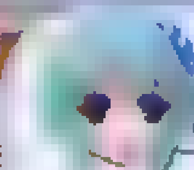
魔法假日 五星连珠之时



24

邪魔天使

清新可爱的人物，绚丽的魔法效果使本作不愧为NDS上难得的RPG佳作。游戏全程都可以使用NDS的触控笔来操作，但这不仅仅是将游戏的操作简化这么简单，在角色发动魔法的适当时机点击角色，还能使攻击得到强化，而成为战斗中以弱胜强的关键所在，看来玩家势必要多加强瞬间反应力的练习啦！



雨滴

漂亮的界面、不时穿插的过场动画的确让雨滴游戏时眼前一亮，使用双屏显示的战斗画面也十分的精致，连每个星球特有的景色都可以尽收眼底，本作的解谜要素则集中在每个角色的特殊能力上，在合适的地点使用，才能使游戏顺利地进行下去，作为一款高素质的RPG游戏，大家不妨尝试一下。



十六夜

与前作相比，本作利用NDS的机能大大简化了RPG繁琐的操作指令，因此就算是初学者也能轻松上手。NDS双屏显示的战斗画面比GBA更加华丽多彩，而且玩家使用魔法时的效果也远不是其他游戏所能比拟的。本作需要活用五大属性的特点进行战斗，因此能够衍生各种丰富的战斗操作。

■卡片 ■Nintendo/BROWNIE BROWN ■ … ■RPG ■2006年6月22日 ■1人 ■对应NDS无线联机功能 ■自带记忆功能

合金弹头3D



PS2

18

多边形

作为"《合金弹头》系列"的十周年纪念作品，本作令人非常……失望！原2D系列作品中流畅的操作感和古怪搞笑的设定在本作中因为3D的转换消失得几乎无影无踪。如果你能够撑过第一关，那么还是推荐你继续玩下去，如果你不小心吐了，要么请放下手柄等待《合金弹头6》吧！



Ace 飞行员

一看到这款游戏的画面，我就有似曾相识的感觉。努力想想，《合金弹头3D》画面素质酷似PS2早期一些RPG，不但建模简单，而且整个场景的结构就如豆腐块一样死板。2D系列中有许多小细节都非常讨玩家喜爱，而在本作中别说是小的细节，就连基本的操作手感都存在问题。这又让我看到了名作的失落。



纱迦

3D化之后的《合金弹头》，有着系列最充实的游戏内容。初玩感觉比较单调，其实各种要素都很齐备，值得让人通上多遍。游戏操作相当丰富，角色还有成长要素，需要玩家认真研究。但游戏的视角问题有些严重，和以往的2D画面比起来3D化后既不漂亮也没特色，所以很难给出高评价。

■DVD–ROM ■SNK Playmore ■Metal Slug ■ACT ■2006年6月29日 ■1人 ■无对应周边 ■230KB

格斗之王XI / The King Of Fighters XI / Snk Playmore/FTG/PS2 23

格斗美神 武龙 … / Bandai Namco Games/ACT/PS2 18

26 老游戏推荐



俄罗斯方块DS

文 纱迦 ◆游戏时间：40个小时以上

听说我要写这篇REVIEW，大家都很惊奇，或许很多人的记忆依然停留于21年前吧……

NDS／卡片／Nintendo／2006年4月27日／自带记忆功能／1～4人／对应NDS无线联机功能、任天堂Wi-Fi网络／日版／3800日元

从MD版的令人失望说进化



刚上初中时，MD已经问世。对于连FC都没有的我来说，这MD自然是神一样的稀罕物。MD游戏的画面和音乐都远胜FC，但每小时的价钱也远远胜出，所以我只能偶尔去打打牙祭。有一天我忽然听说MD上出了《俄罗斯方块》，不由得好奇心起，很想见识一下它在MD上能进化到什么地步。最后的结果让我大失望：除了方块颜色更加鲜艳，几乎没有任何区别。

从D版商的画蛇添足看系统



上个世纪90年代中期，市面上出现了大量《俄罗斯方块》专用掌机，一时间方块热潮风靡全国，连居委会的大妈大爷也不能免俗。由于竞争对手众多，D版商们也动起了脑筋，于是乎改良型《俄罗斯方块》隆重登场。这种《俄罗斯方块》里追加了十字型方块、短条型方块等奇形怪状的方块，使得游戏玩法发生了重大变化，可惜到头来还是老版本最受欢迎。

从小张他奶奶的独孤求败谈对战



我初中同学小张的奶奶没读过书，更没碰过任何游戏机。《俄罗斯方块》流行那会儿她奶奶也弄了一个掌机，没事就拘出来玩一玩，渐渐上瘾。过了一阵子，听说她奶奶没玩掌机了，一问原因，哑口无言：原来她老人家已经练出把分数打爆表(即超出显示上限)的本事了，自然不会再碰了。从此再也不敢小看老人家玩游戏的本事。

如果找一个只玩过《俄罗斯方块》没玩过其他游戏的人(你别说，这样的人肯定有，说不定你的哪位长辈就是)，在他们面前展示如今家用主机上最新的《俄罗斯方块》(比如PS2上即将推出的那个SEGA复刻版)，我想他一定会觉得这两者间没有什么区别。

没错，虽然现在连PS2都已经到了末期，但是硬件的进化对于纯2D画面的《俄罗斯方块》来说意义不大。只要方块还用屏幕显示，就不可能有什么本质不同。只有VB版才能算是革命，可惜那个游戏是要带上立体眼镜去玩的，而且它也随着VB的灭亡而夭折了。

既然画面的进化并不重要，那么能进化的地方自然就是玩法了。这次的NDS版可谓相当厚道，单人模式提供了6种玩法：STANDARD、CATCH、MISSION、PUZZLE、TOUCH、PUSH。除了训练对战用的STANDARD、PUSH，其余4种玩法也非常有趣。每种玩法还各自对应一个任天堂经典游戏，玩的时候可以看到该游戏中的角色、听到该游戏中的音乐。值得一提的是充分发挥NDS触摸屏功能的TOUCH，此模式的革新之处除了操作方法之外，还在于引入了连锁的概念。在TOUCH中只要方块的下方是中空的，方块就可以往下落，直至遇到阻拦为止。这一设定使得连锁成为可能，可谓对传统玩法的一次颠覆。

忽然想到，硬件的进化对于提高音乐素质还是很有作用的，多来几首高素质的经典音乐倒也不失为一个卖点。这次的NDS版便加入了大量任天堂经典游戏的音乐，可惜个人还是更喜欢FC版的俄罗斯名曲——那里面可是有《三套车》啊！

说来惭愧，直到我为D·S在7月A总第154期上制作的特别企划《童梦》校稿时，我才突然意识到：在《俄罗斯方块》中出现的方块，全是由4个小方块组成的。再仔细一想，发现4个小方块不间断组成的2D平面图形，事实上也只有在《俄罗斯方块》中出现的7种。在感叹帕契诺夫的创意之余，我们不难深刻认识到：靠增加方块种类来改变系统绝对是扯淡。既然如此，让我们来看看任天堂是怎么做的。

NDS版的新增系统，归根到底就只有4个：导航系统、瞬间落下、储存调用、技巧旋转。导航系统和瞬间落下是配合使用的，只需轻轻按一下↑，方块就会听话地立马落到指定位置；技巧旋转是比较高深的技巧，不过一点也不难掌握。学会技巧旋转之后，可以弥补以往不可能填满的空缺，而T形方块的技巧旋转更是游戏重点主推的，称为T旋转(T-SPIN)。

储存调用则是最为有用的新增系统，它充分发挥了L/R键的作用。玩家可以将暂时用不着的方块保存起来，以备不时之需。最常用的手段就是存一根长条形方块，等堆齐4层后调出长条形方块一口气放下去，爽快度满点！由于本作可以看到后续6个方块，所以可以用这一招来调整顺序。5级CPU之所以锐不可当，就在于它不但速度快、失误少，而且能调整最佳顺序，这就对玩家提出了更高的要求。

在以往的《俄罗斯方块》中，在高难度下速度会越来越快，因此速度是最关键的。而在NDS版中只要你狂按旋转键，无论速度多快都不用担心方块会落地生根。有玩家认为这是一个BUG，不过更多的人认为这是一个系统。要知道这招在对战中基本上派不上用场，而与人斗才是其乐无穷的。

单人模式再丰富，也终究有玩厌的时候，惟有遵循山内家老爷子的收集、育成、交换、对战四大原则才是延长掌机游戏生命力的正道。把这往《俄罗斯方块》上一套，很明显就只有对战了。《俄罗斯方块DS》的对战规则和它的后辈其实没啥区别，简单地说就是你消得越多，送给对手的方块也越多。

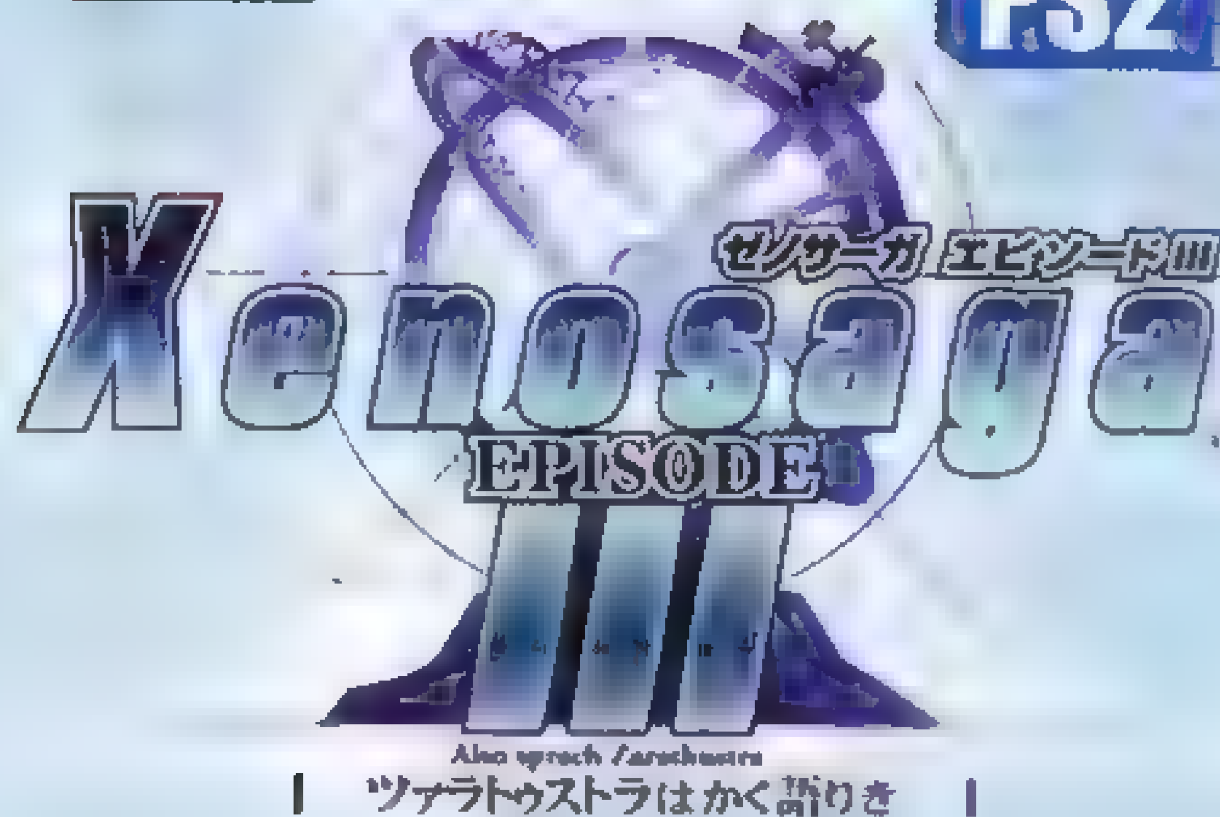
游戏中最厉害的技巧是三重T旋转，即用T旋转一次消除3行方块，这样可以送给对手6行方块。其次是二重T旋转和一次消除4行的TETRIS，这两个技巧都能送给对手4行方块。连续使用T旋转和TETRIS，每次都会额外多加一行。如果玩家仅能消除1行，那么不会给对手带来任何影响。也就是说，消得快是不够的，还得消得好。

对于广大玩家来说，最困难的事情不是打不过对手，而是找不到对战的人。而任天堂WI-FI网络可以较为完美地解决这一点。只要你购入一个网卡并稍加设置，就能享受到足不出户、上网约战的乐趣。在网上对战时还有积分设置，玩家可以登录到北美官网去查看自己的世界排名。不得不赞的是，NDS版的CPU难度设定恰得好处，多与高难度CPU对战的话可以令实力大为提升，不会像某些游戏那样一定要与高手打才能提高自己的水平。

前面已从3个方面评价了本作，接下来是一点小小的抱怨。本作在对战方面并非完美无缺。游戏中规定，给对手送去的方块有70%的几率会以同一缺口的形式出现。这个设定虽然增加了反败为胜的戏剧性，但也大大增加了对战时的随机性。当然我们也可以从另一方面去联想，这使得新手有了爆冷的可能，而高手也不能掉以轻心。

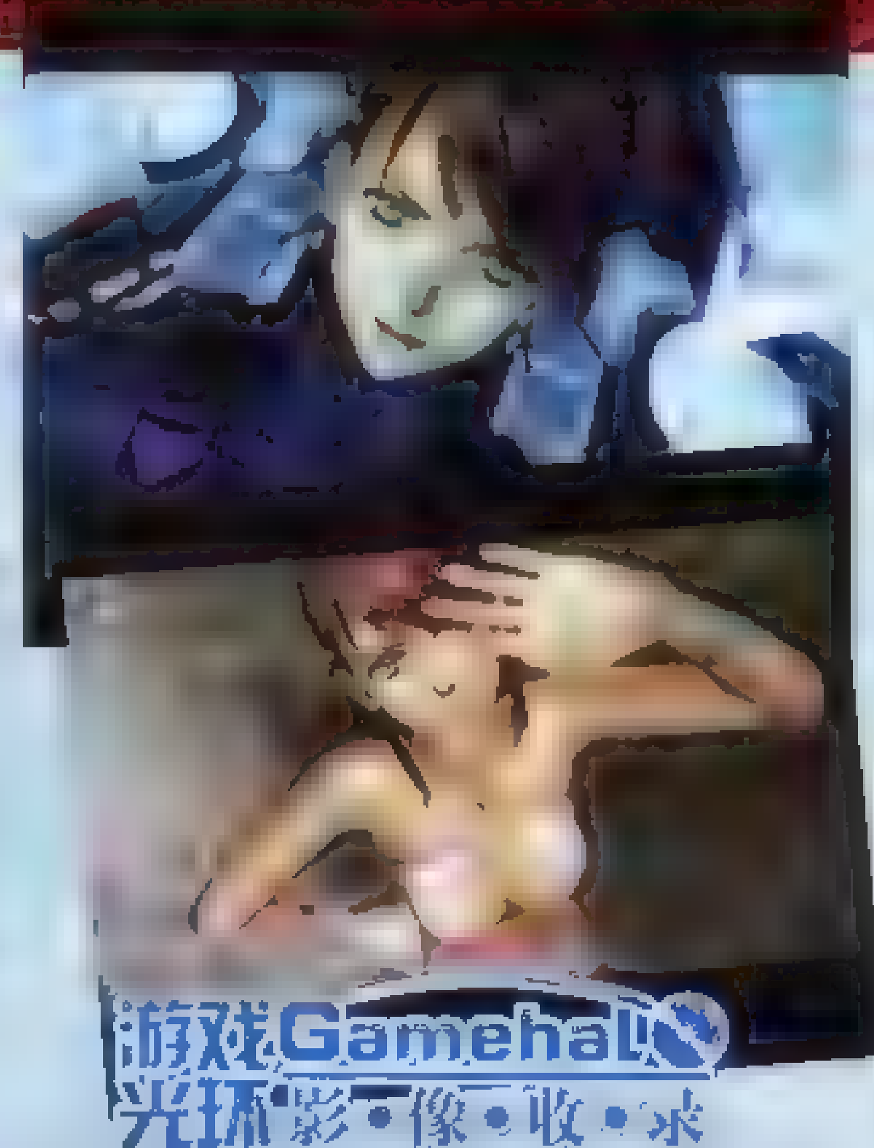
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	Banda Namco Games Mono.tnsoft	RPG
PS2	2006年7月6日	
对应周边未定		对应玩家年龄未定

文 十六夜

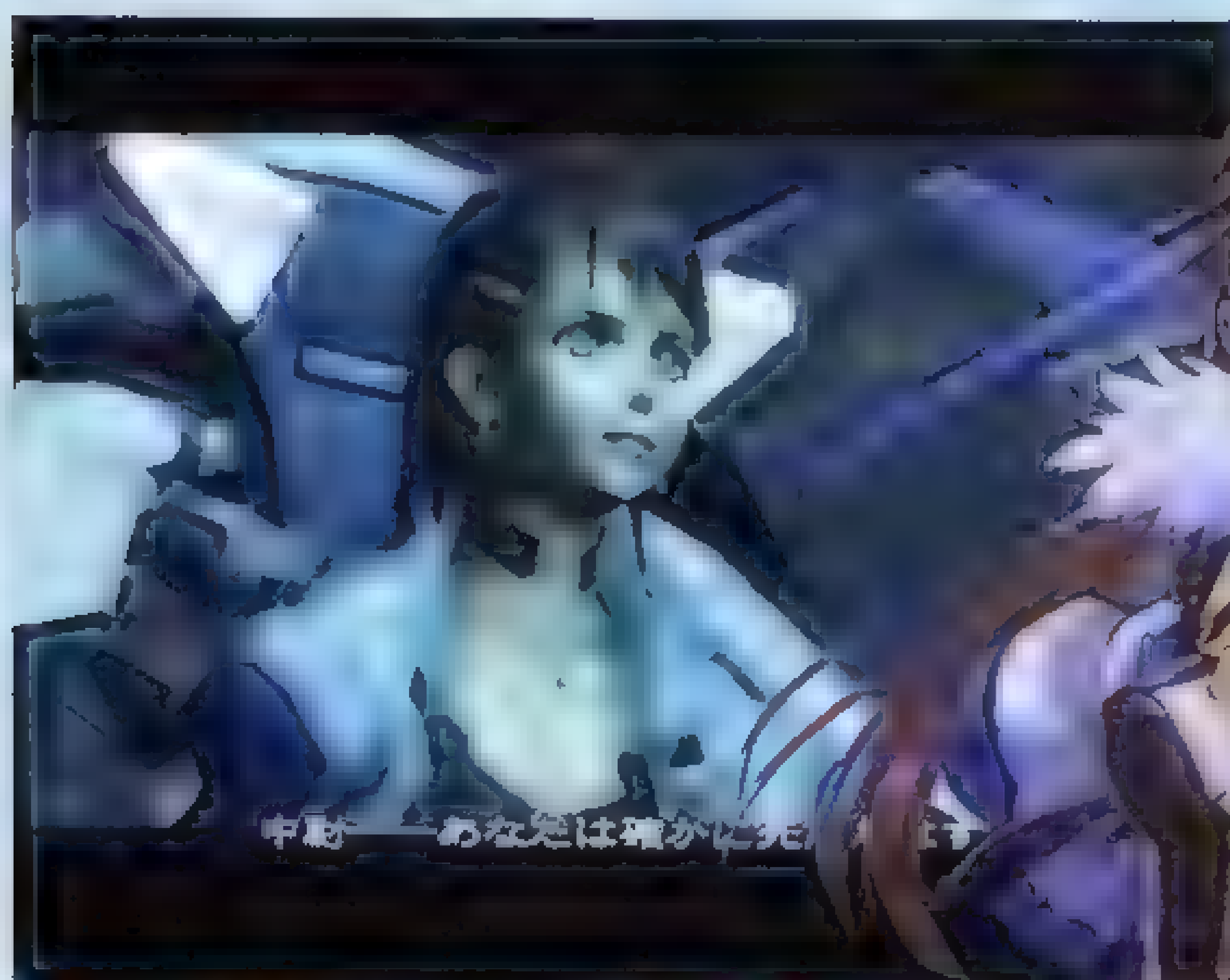


"《异度传说》系列"的舞台是人类已经可以自由进出宇宙的超未来世界，在这个科学技术极为发达的世界，人类将面对一种称为灵知的生命体。Vector所开发的KOS-MOS、灵知所想得到的佐哈尔，这些未解开的谜，都将在即将推出的新作《异度传说 三章》中找到答案。

在本次的前线狙击特大号中，将会为大家带来对于整个故事有着重要意义角色的最终介绍！不仅如此，为了能够让大家在拿到游戏后顺利上手，在最后我们还对战斗系统进行了详解，希望能对大家有所帮助。



发售前最终报道！



[illegible]不仅拥有强力的射击系武器，更能在近距离重创敌人，除此之外，机体的整体性能也很优秀，无论是机动性还是速度都要高于普通E.S.

E.S. Dinah

紫苑，KOS-MOS专用机



全高：18.05米
净重：23.8吨

摘下眼镜的美人才女

卯月紫苑

年龄：23岁
CV：前田爱

[illegible]在Vector[illegible]任主任一职，然而随着一系列的事件，紫苑最终发现双亲与Vector的关系，最终离开并与地下组织「Scientia（拉丁语中知识、科学的意思）」联合，之后便为了将Vector的阴谋公诸于众而不断努力着。

KOS-MOS



外表年龄：18岁
CV：铃木麻里子

[illegible]所以当紫苑陷入危机时就根据自己的判断进行行动。本来KOS-MOS并没有感情，只是战斗用的兵器，但是在与紫苑接触后，会出现感情波动，而作为机器人，KOS-MOS到底存不存在心，这是整个游戏的关键。

紫苑的保护者，事件的关键



重生后的真正形态







◀以女武神"VALKYRIE"命名的特殊攻击技。使用机关炮在空中向目标发动华丽的密集攻击，攻击不仅会附带火属性，更能使目标的崩坏槽（见后文）迅速上升。

KOS-MOS Ver.4

外表年龄：18岁
CV：铃木麻里子

[illegible] MOS的机能在经过大幅度调整与改进后能力全面上升，其最终的形态就是现在大家所看到的KOS-MOS Ver.4。与前作略显美式的风格相比，新造型看上去更加舒服，而诸如"猫耳"等小装饰也一扫前作KOS-MOS在玩家心中留下的"邪神"印象。

宿命之强敌



T-elos

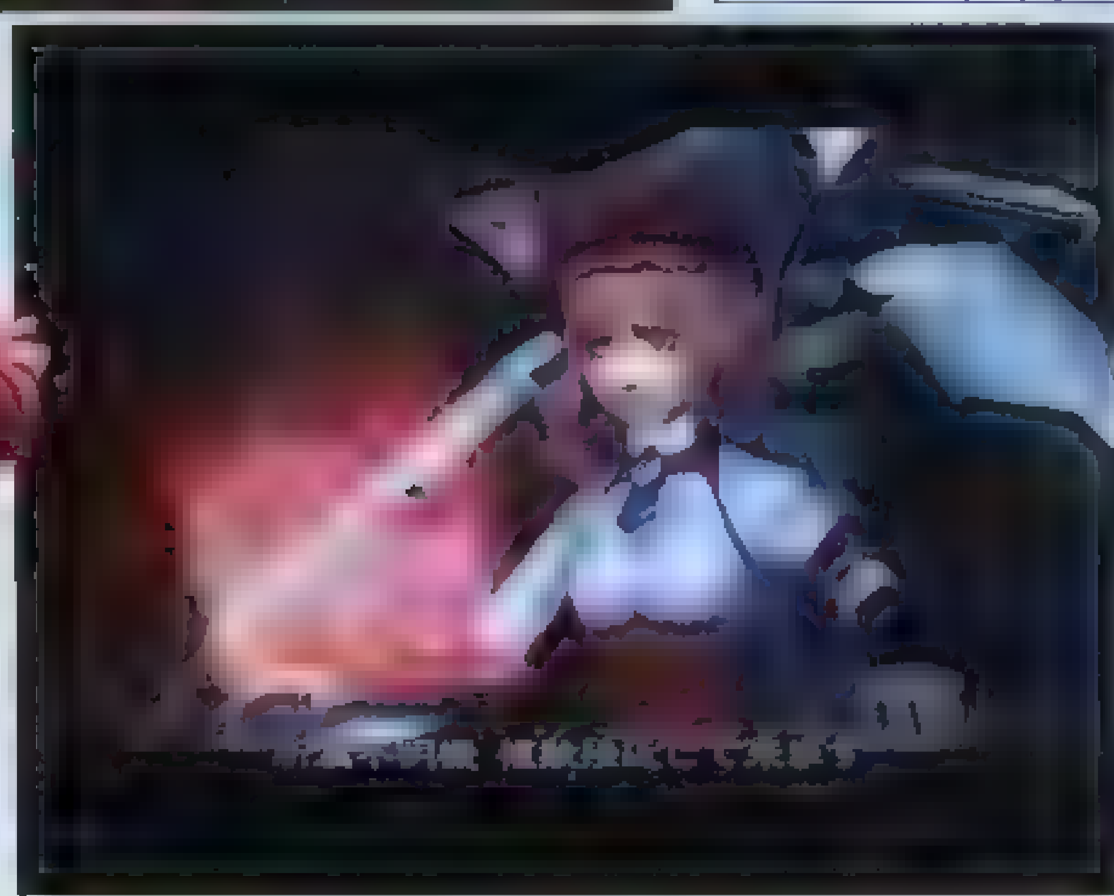
年龄：未知
CV：未知

[illegible] los同样是以对[illegible]战斗用为开发目标，她的性能都是原型KOS-MOS的3倍，在首次与KOS-MOS的战斗中就让紫苑等人尝到了苦头。

外表弱小但内心坚强的少女







M.O.M.O.

外表年龄：12岁
CV：宍户留美

[illegible] M.O.M.O.还只是个12岁的少女，但在战斗以及操纵机器人方面她同样拥有超常的能力。M.O.M.O.是由已故天才科学家约齐姆·米兹拉希和他的妻子尤丽·米兹拉希共同制造的，M.O.M.O.更是将尤丽视作亲生母亲。在M.O.M.O.体内隐藏着关系到12年前米鲁奇亚纷争背后黑幕的"Y资料"。



无论战斗还是操纵机器人都值得信赖

[illegible]



M.O.M.O.专用E.S.

E.S. Zebulun

全高：15.4米
净重：[illegible]

[illegible] 右腕配备有能够进行一定程度格斗攻击的盾牌型武器，左腕则装备有能够发动远距离攻击的光束枪。

勇武与才智兼备的兄长



卯月 仁

[illegible]站在了对立面。

仁与紫苑虽然是兄妹，但是两人的关系确实不能用"好"来形容。面对总是与自己保持距离的妹妹，仁总是从各个方面去帮助她，并且不厌其烦地提出忠告。而紫苑虽然不承认，但从她的一些话中还是能够听出对哥哥的感谢。





卯月 仁专用E.S.

E.S. Reuben

全高 [illegible]米
净重 [illegible]吨

[illegible]还最大限度地强化了机体的速度以及机动性，然而作为代价机体的装甲是所有[illegible]中最薄的，不过凭借仁高超的驾驶技术以及剑术，能够弥补这一不足。

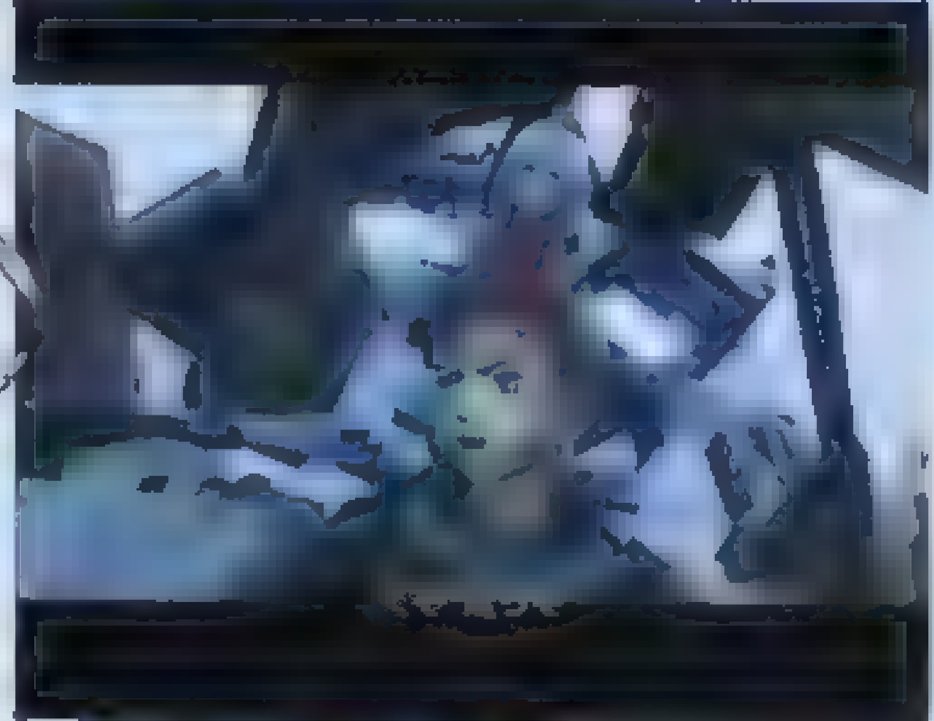
神秘的银发少年



外表年龄：16岁
CV：保志总一郎

卡奥斯

[illegible]众不同，而他能够在瞬间消灭灵知以及不用任何装备便可以在宇宙空间活动等超常的能力都表明，在他的背后充满了未知。



年轻的理事长，射击的达人



吉尼亚斯

外表年龄：12岁
CV：川崎惠理子

[illegible]看上去非常年轻，但吉尼亚斯的实际年龄已经是27岁了，目前的身分是特殊财团空海基金会的理事长。

能够通过自由控制"气"来战斗



使用多姿多彩的攻击方式狙击目标



充满谜团的神秘CEO





威尔海姆

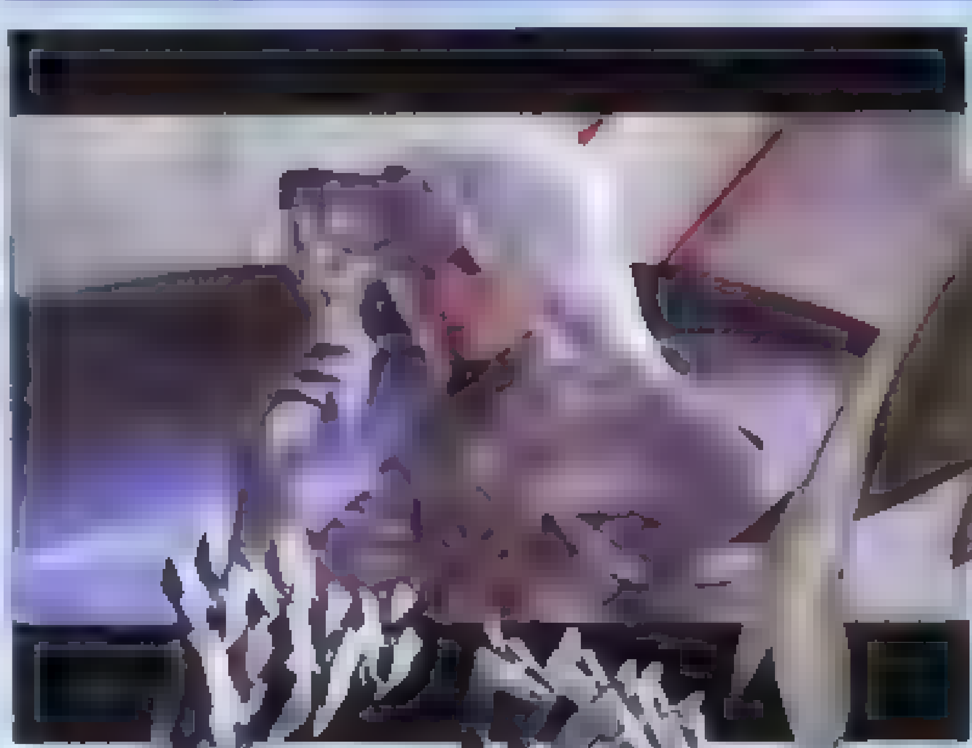
[illegible] 太环背后的真实身分却是名为「圣约者」的神秘集团的领导者。而这一集团正是目前紫苑一行人最大的敌人。虽然威尔海姆的真正目的还不得而知，但随着剧情临近尾声，他的企图也终会浮出水面。

年龄：未知
CV：桧山修之

阿尔贝多·皮亚佐拉

白色圣约者

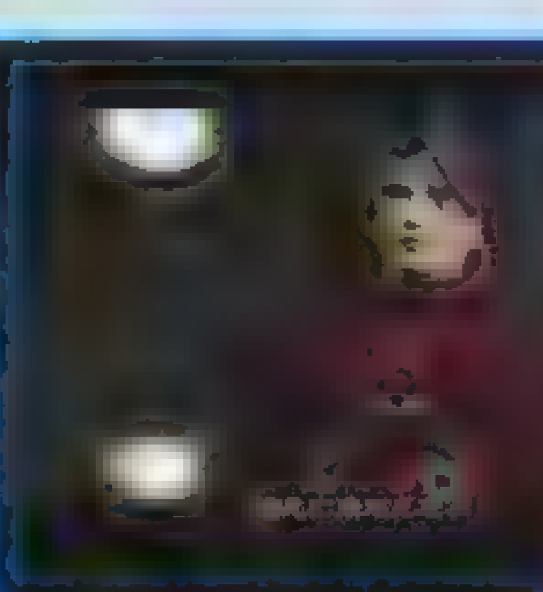
[illegible] 因为对于事物看法的根本性差异使两人成为了死敌。原本已被吉尼亚斯打倒的阿尔贝多，为什么会在本作中以圣约者的身份复活？这一谜团还是要到游戏中才能真正揭晓。

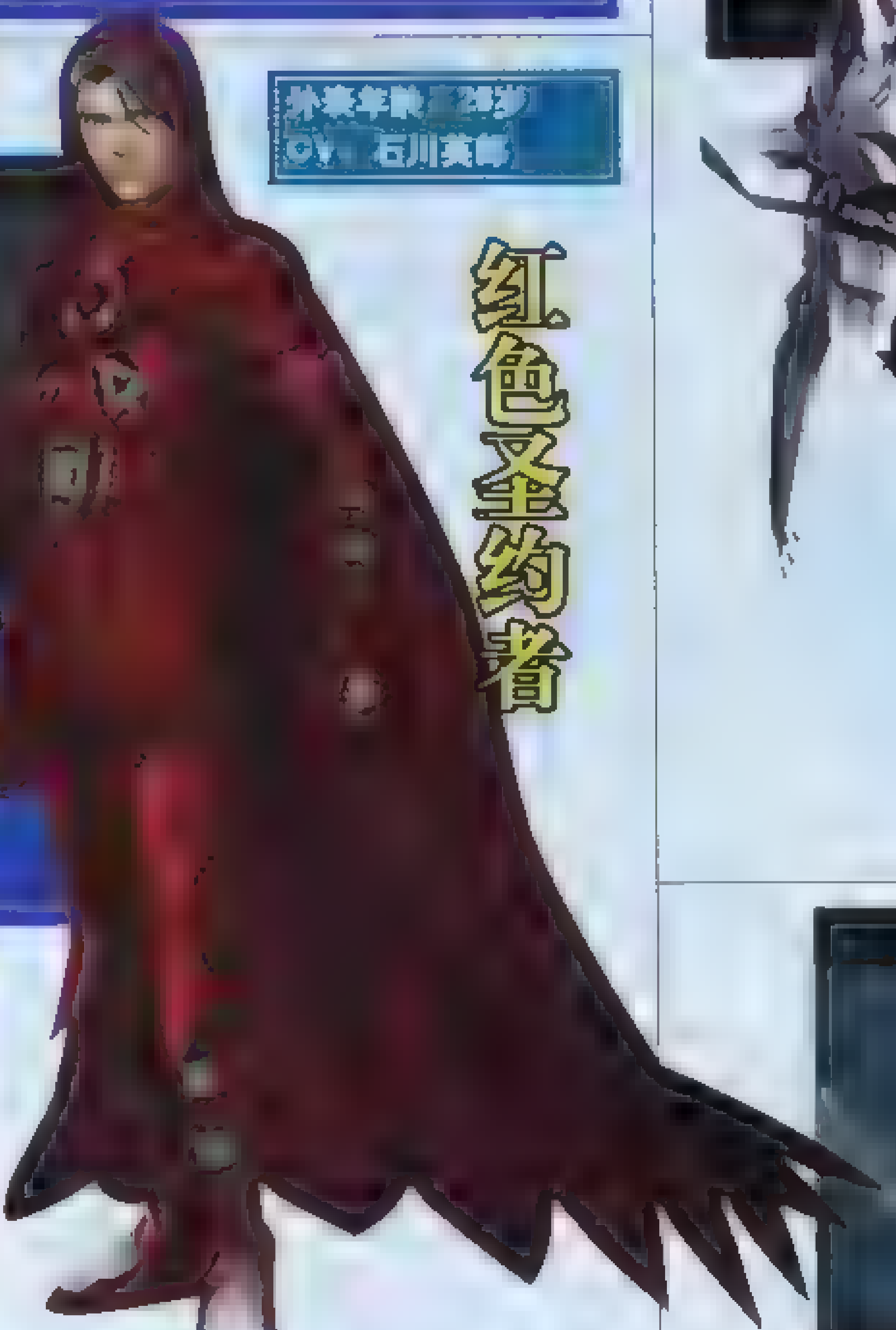


外表年龄：25岁
CV：山寺宏一

红色圣约者

外表年龄：28岁
CV：石川英郎





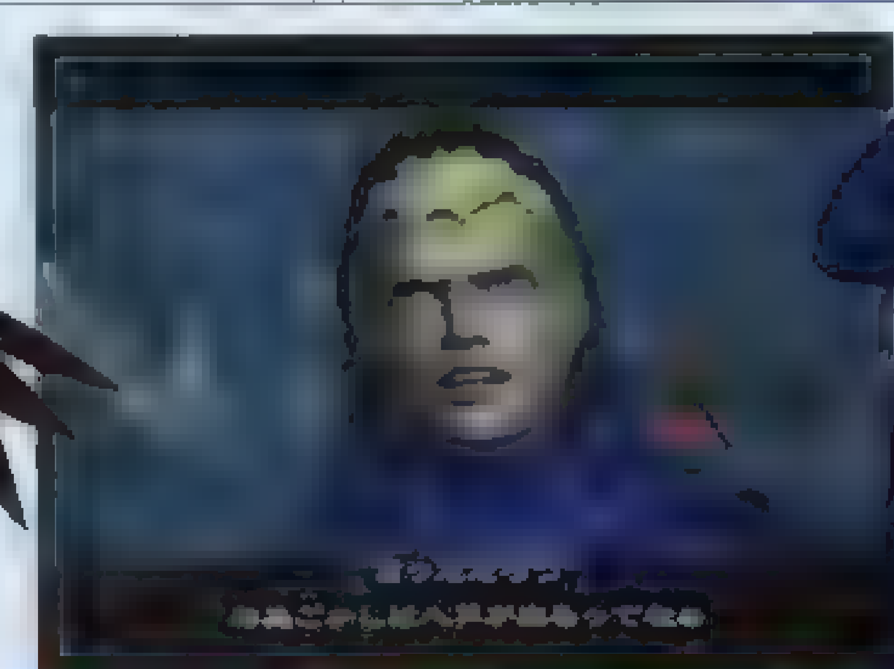
[illegible] 凯文被认为是所有成员中最接近威廉的人。凯文生前原本是紫苑的前辈，更是她的恋人，同时他还积极倡导并参与了KOS-MOS的研制与开发。而这次以圣约者的身分出现将会使故事向着怎样的方向发展呢？



凯文·温尼寇特

E.S. Simeon

[illegible] 在看到的样子。机体背后搭载有名为"重力推进器"的大型尾部平衡器，使得机体在战斗中能够获得极高的机动性能。



蓝色圣约者



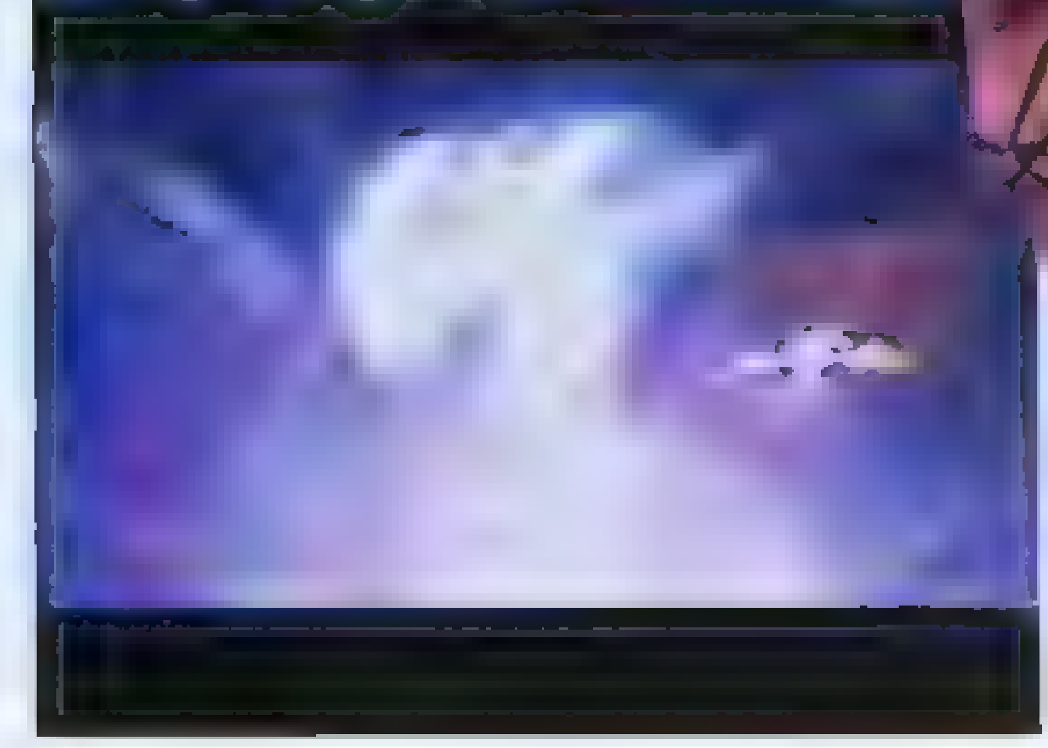
[illegible] 产生。正是由于这一点，复活后的路易斯对紫苑一行人抱有最为强烈的敌意，也是最具直接威胁的人。

外表年龄：32岁
CV：关智一

路易斯·瓦吉尔

[illegible] 仅仅拥有优秀的机动性，更拥有强大的攻击能力，这一点单从机体身体所配备的短刀型武器就能够看出。不过防御以及出力低是最大的弱点。

E.S. Judah







[illegible] 了速度与运动性的那夫塔利选择了厚重的装甲。而在武器方面机体属于完全的远距离高火力 [illegible] 诱导型武器。

E.S. Napthali

角色战系统详细公开！



1 行动顺序

作为标准的RPG游戏，角色的AGI(速度)数值高低决定了战斗中的行动顺序。进入战斗后，我方角色与敌人的行动顺序都会一同表示在画面的左上方，从近左侧开始角色逐一顺序行动。这种直观的表现形式非常有利于玩家根据战况决定攻击目标，如果布置得当能够使整场战斗都非常有利于我方。

敌人属性

表示敌我行动顺序的行动条还能够让玩家清楚地看到敌人的属性，其中B代表生物系、M代表机械系、G代表灵知系。明确敌人的属性后玩家就能够针对不同属性的弱点选择攻击方式，为玩家顺利的战斗提供了重要情报。

2 指令菜单

在画面的左下方，玩家可以看到熟悉的指令菜单。当轮到玩家操纵的角色行动时，就能够通过选择指令菜单中的选项控制角色进行各种行动。其中"攻击"是角色使用装备的武器发动射击、格斗等物理攻击；"アーツ"(特技)以及"エーテル"(以太术)则是要通过消费EP才能发动；另外还有"必杀技"、"アイテム"(道具)、"警戒"、"チェンジ"(更换队员)以及"逃走"共8种行动。会在下面为大家作具体介绍。

3 崩坏槽(ブレイクゲージ)

注意观察角色名称下方的红色槽，那就是在战斗中对玩家至关重要的崩坏槽。当在战斗中玩家受到敌人的攻击时崩坏槽就会徐徐上升，当到达100%时该角色就会进入非常不利的"崩坏状态"，不仅无法回避任何攻击，而且还会在下一回合无法行动！同样，敌人也存在"崩坏槽"的设定，当敌人进入"崩坏状态"后，玩家的会心攻击率就会大幅度上升，看来如何利用崩坏槽将成为战术的中心之一。

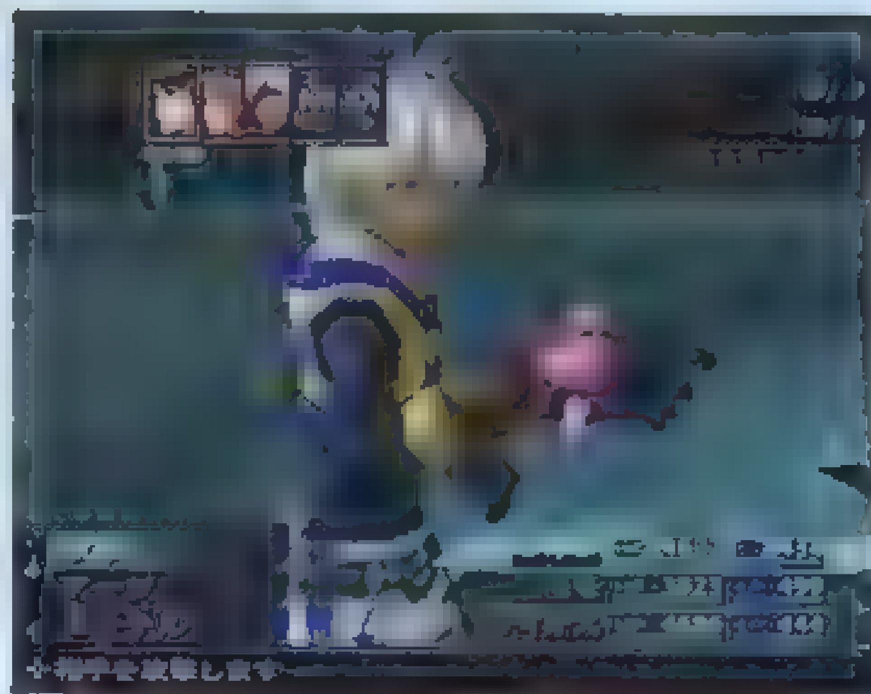
4 加速槽(ブーストゲージ)

玩家与敌人都有加速槽的设定，显示在战斗画面右上方的就是双方的加速槽。当玩家在发动"攻击"、"特技"以及"以太术"后就会使加速槽逐渐增长，使用必杀技则会减少加速槽。当加速槽大于1的时候就能够随时按R1/R2键+各角色所对应的按键进行加速。加速以后，原本的行动顺序就会发生变化，处于加速状态的角色可以优先攻击。

战斗系统详解

普通攻击

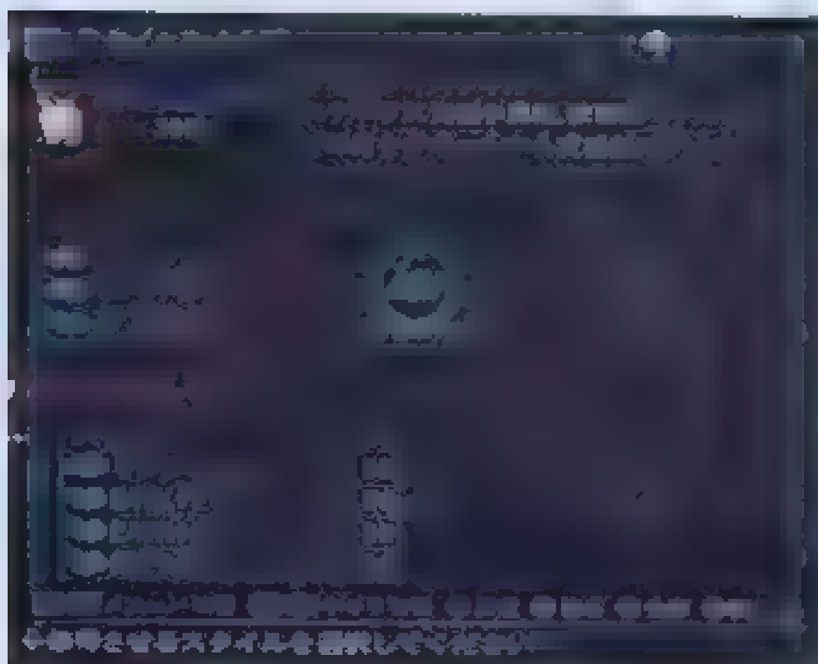
在指令菜单中选择"攻击"选项，角色就会使用所装备的武器发动进攻。普通攻击分为以单体为主的进身格斗型以及能够攻击复数目标的射击型，不过都属于物理攻击。由于本作中"商店"再次出现，因此获得中上等武器的方法简单了不少。



特技

与根据武器的性能决定攻击效果的普通攻击不同，玩家可以通过消耗一定的EP值发动特殊攻击技"アーツ"(特技)。根据角色的不同，能够领悟到的アーツ攻击技也不一样，有的会直接对目标造成伤害，有的会大幅度增加目标的崩坏槽增长速度，同时特技也有单体以及复数攻击之分。特技需要消耗固定的SP点数来换得，而每次战斗胜利都能够获得一定的SP点数。





技能树

利用技能树玩家不仅能够学得各种特技，还可以习得以太术以及强化技能(アビリティ额外提升角色能力的辅助被动技能)。技能树也存在等级的设定，只有当玩家学会了一个等级中的所有技能后才能进入下一等级。



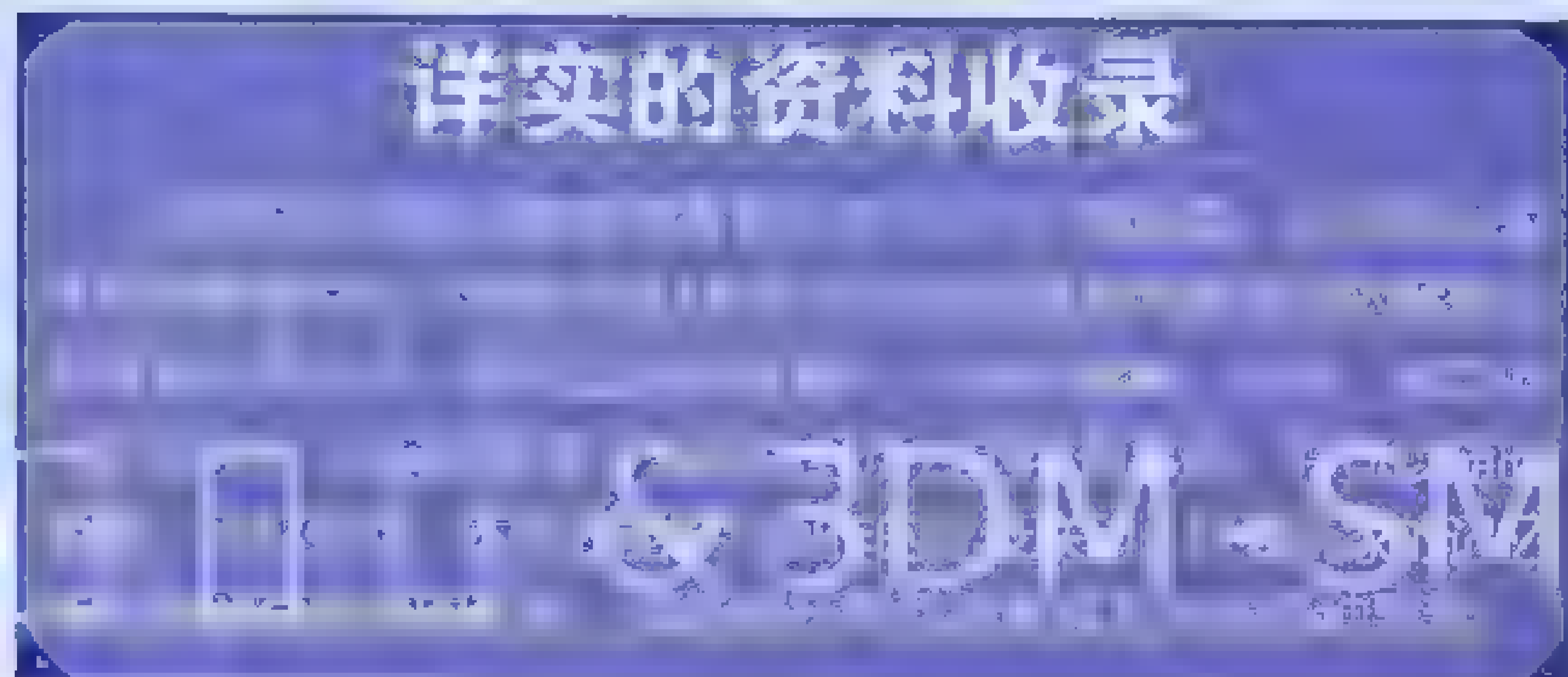
必杀技

游戏中每一位角色都拥有自己独特的必杀技。发动必杀技需要消耗一定的加速槽，各必杀技不尽相同。除此之外，使用必杀技结束战斗，还能够获得经验值、SP值以及金钱1.5倍的额外奖励(被称作"FS BONUS")，BOSS战的时候一定不要忘记哦！

以太术

玩家通过消耗EP发动的攻击，类似其他游戏中的"魔法攻击"。根据角色的不同以太术的种类与效果都不同，而与特技一样以太术攻击同样需要在技能树习得。以太术按照效果可以分成3种，第一种是直接对目标造成伤害的攻击型；第二种是为同伴增加各种效果的辅助型；最后则是用来恢复我方角色HP的恢复型。





机甲战斗系统详解！



1 行动顺序

与角色战时一样，用于表示机体的行动顺序。每场战斗只能派出3架E.S.出战，而且驾驶员是固定的。

3 EN值

原本在《异度装甲》中登场的"EN系统"在本作复活！E.S.在发动普通攻击时会根据武器的不同消耗EN，根据实际情况计算EN的分配才能有效地战斗。EN值会在下一回合完全恢复。

2 指令菜单

与角色战时的指令菜单基本相同，不过增加了机甲战斗时专用的"阿尼玛觉醒"选项。

5 机体耐久值

类似角色战中的HP；当E.S.的耐久值降为0时便会进入战斗不能的状态，如果出场的我方机体全都战斗不能当然就GAME OVER了。与角色战不同，战斗不能的机体只有在战斗结束后才能被修理(恢复耐久值)，并不像角色战中的"复活"那样能够在战斗中救助倒下的机体。

4 敌人数

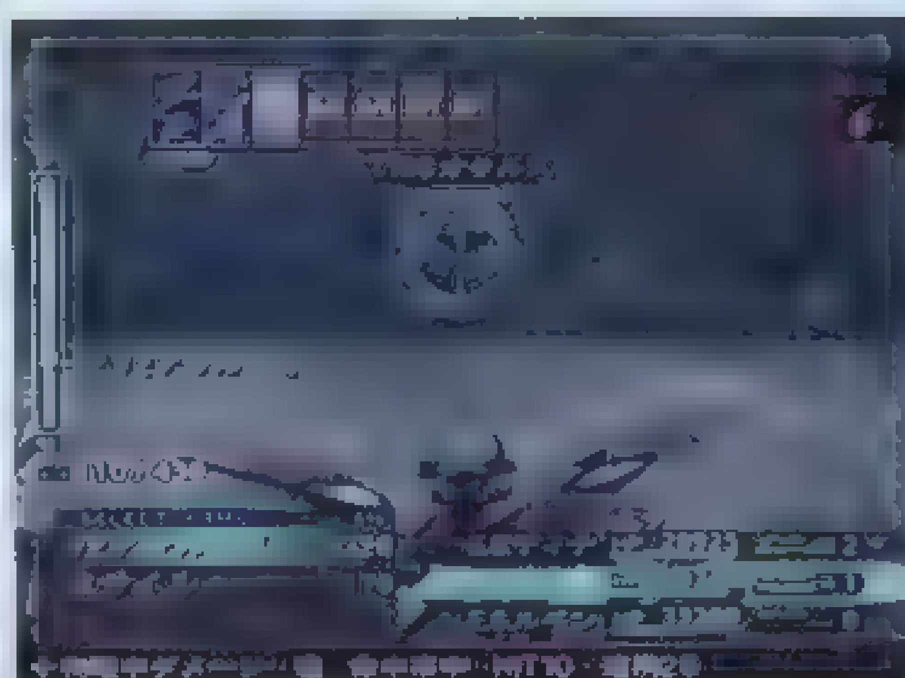
用来表示本次战斗中敌人的总数。每场战斗敌人的最大数为5人。

6 阿尼玛值

类似角色战的必杀值，当攻击命中目标时就会上升，当到达最大值时阿尼玛等级就会上升(最大LV.3)。当阿尼玛等级大于1时玩家就能够发动"阿尼玛觉醒"。

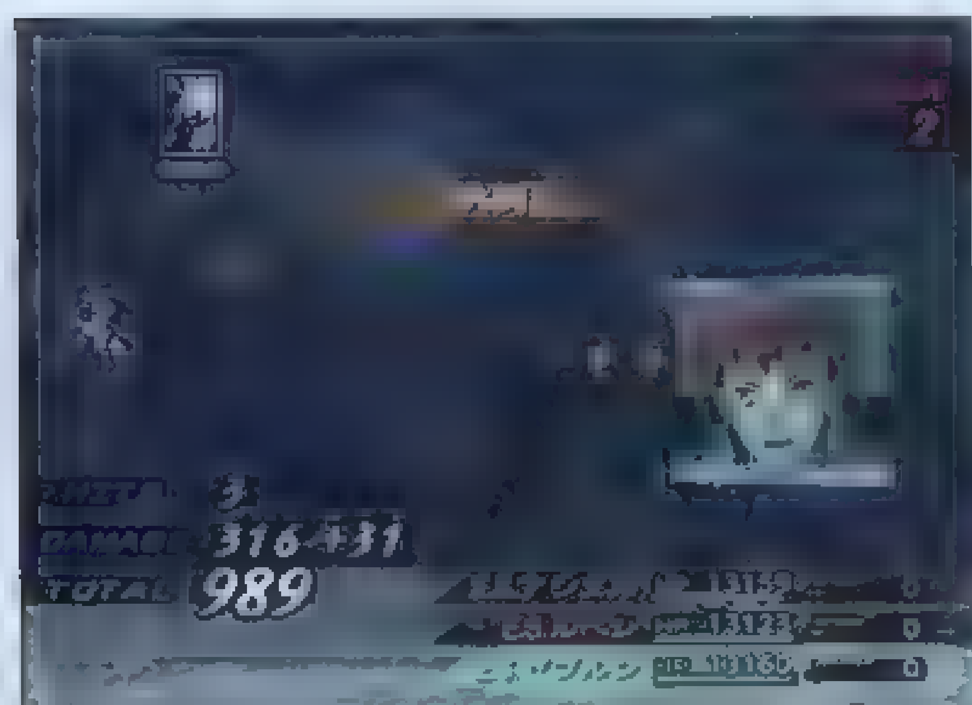
战斗系统详解

普通攻击



与角色战的普通攻击一样，机体会使用装备的武器对目标发动攻击。根据武器的不同，攻击时所需要的EN会存在差别，只要EN不消耗完，玩家就能够连续发动攻击。正因如此只有合理安排机体装备武器的攻击顺序以及次数才能最有效地发动进攻。

援护攻击



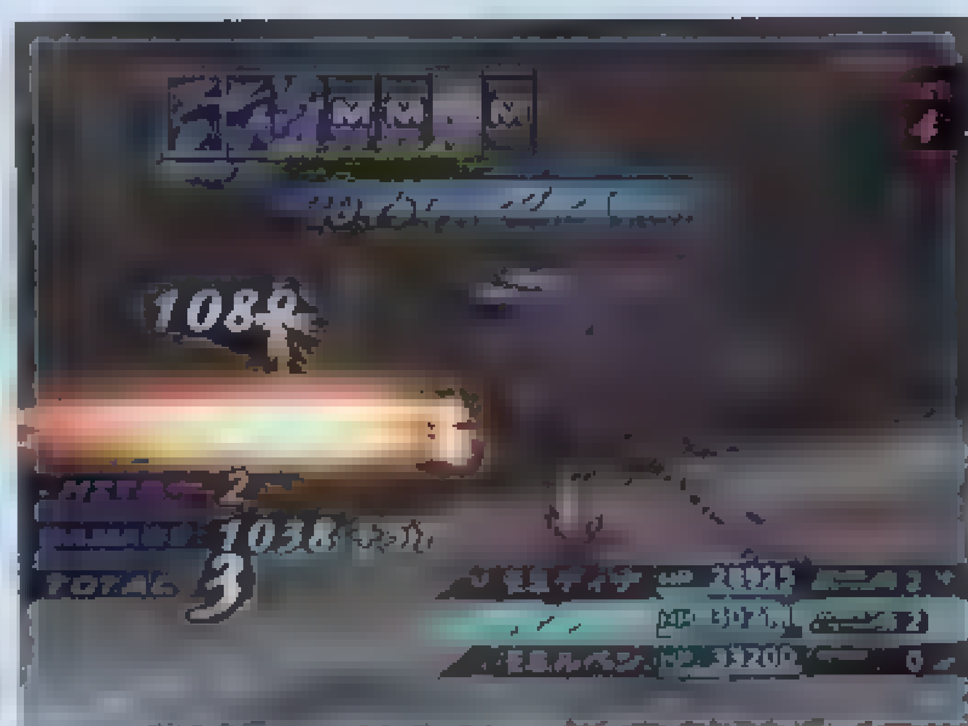
当玩家的机体在发动攻击时，一定几率下同伴的机体会进行援护攻击。发动援护攻击的机体并不会受到行动顺序的限制，而且援护攻击所积攒的阿尼玛值会比普通攻击高很多！援护攻击的发生率与机体装备的武器有关，另外在发动"阿尼玛觉醒"后援护攻击的发生机率也会提高。

阿尼玛觉醒



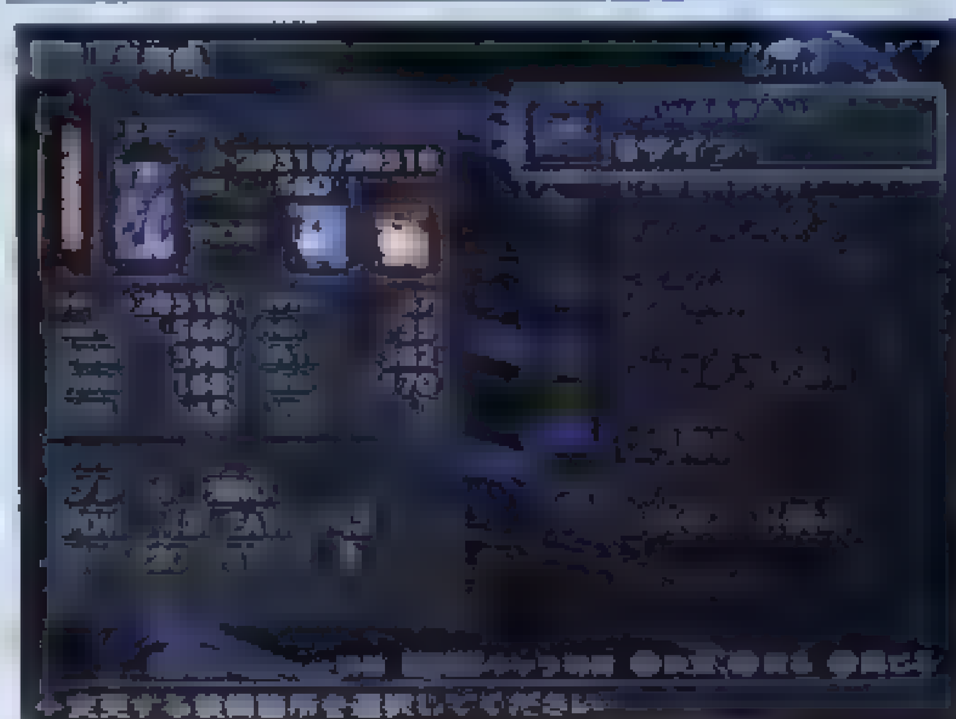
前面已经向大家介绍了，当玩家的机体攻击命中目标时阿尼玛值就会上升，到达MAX后阿尼玛等级就会上升。随着阿尼玛等级的不同，阿尼玛觉醒也分为3个等级。在阿尼玛觉醒状态下机体的EN消耗会非常小，而且所有负面效果都无效！不过遗憾的是需要随着剧情的发展才能够逐渐使机体的阿尼玛最大等级达到3。

攻击加成



在游戏中武器存在着命中率以及攻击数的设定，当连续命中敌人达到一定数量后就会获得额外的攻击加成。加成的效果非常诱人，随着连击数的上升，玩家机体的攻击力以及命中率都会成正比上升！因此在战斗中比较理想的攻击顺序是先用低攻击力但命中以及连击数高的武器增加攻击加成的效果，最后再用原本低命中的重型武器结束战斗。

通过各种方式强化E.S.



游戏中玩家可以通过多种途径增强机体的能力。除了通过更换不同的武器增加E.S.的攻击力外，还能够通过更换部件实现对机体各项能力的强化(如左图，可以通过强化机体的6种部件实现)。这些重要的机体部件除了在商店中购买外，还可以在宝箱里或是击败强力敌人后获得。

部件名称	强化效果
R-WEAPON	右手装备的武器。以接近战武器居多，同时也能装备双手武器。
L-WEAPON	左手装备的武器。以射击系武器居多，无法装备双手武器。
ARMOR FRAME	机身用部件，直接影响机体的最大耐久值。
GENERATOR	机体的能量供给部件，直接影响最大EN。
CPU	直接决定机体能够装备的DISK的数量。
DISK	数量以及种类最多的部件，装备后能够获得各种效果。

敬请期待下期攻略
让传说在你我手中终结！

カオスウォーズ CHAOS WARS 混沌之战

文

STORY

“真的吗？在这个洞穴里面真的会有地底人吗？”

“什么地底人……我更希望那下面是藏有财宝的遗迹。”

“管他呢，有什么都好，我只想看看爷爷以前所说的到底是什么……”

我叫日下兵真，是私立月冈学园高中部的一年级学生。在一个很普通的日子里，我偶然目睹到了学校后山奇怪的闪光——就像小时候爷爷曾跟我讲述的一模一样。

“当绿色的光芒闪耀在我们眼中之时，正是通往异世界大门开启的标志。”

心中反复思考着爷爷的话，我与暴力女珠城以及死党疾风丸一同来到了学校的后山探险。当然，我还没有傻到真的相信什么“古时候传下来的预言”，不过能够作为一个逃课的理由我还是很愿意到外面转这一圈的。

然而当我们来到了光的源头时，一切都超出了我们的想像……



梦幻般豪华的阵容，登场角色完全出乎意料！



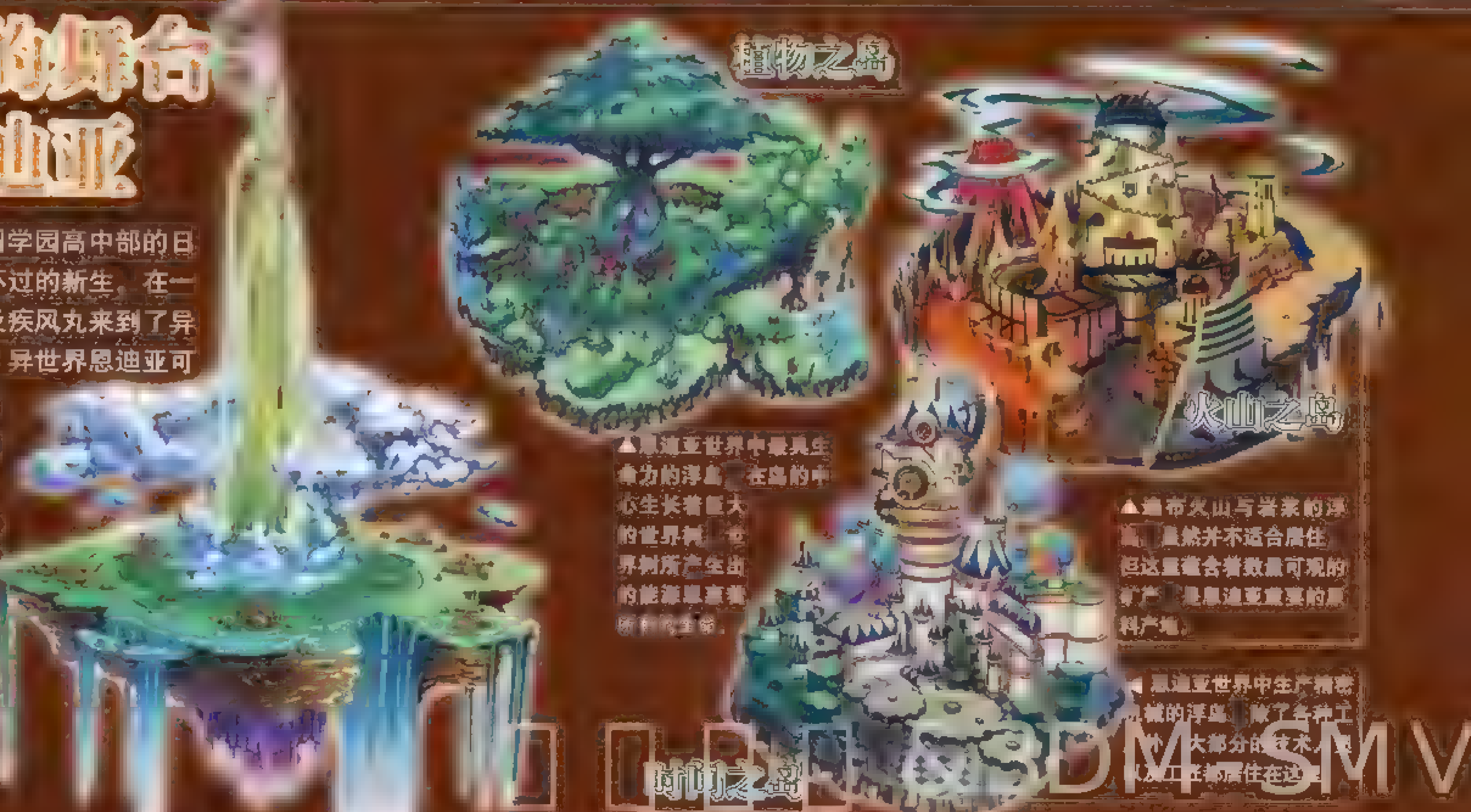


一提到“将众多原本毫不相干的作品以及其中的角色集结在一起”，相信绝大部分玩家第一个想到的就是这类游戏的老大哥“《机战》系列”，不过“《机战》系列”中登场的角色还是能够找到共同点的。而由Idea Factory宣布推出的本作，则让所有人都张大了嘴巴，因为其中登场的角色可以说是天南地北，甚至让人觉得八竿子都打不到：从《梦幻骑士》到《影之心》，从《新撰组群狼传》到《锐曼》，虽然都是大家耳熟能详的作品，但怎么看都无法联系到一起……好在离游戏发售还有一段时间，现在惟有期待厂家来给我们慢慢解释吧！

玩家冒险的舞台 异世界恩迪亚

游戏中玩家将扮演私立月冈学园高中部的日下兵真，一个怎么看都再普通不过的新生。在一次偶然的机会下与好友珠城以及疾风丸来到了异世界恩迪亚。作为游戏的舞台，异世界恩迪亚可以看作是不同世界的最终集合点，也正因如此，在恩迪亚能够看到来自不同世界的事物。

整个恩迪亚由8个浮岛组成，这些浮岛无论是气候、环境、地型以及居民都不相同，可以说就是8个不同的世界。玩家在这里除了要完成各种任务以及触发事件外，还能够与同样来自不同世界的人物相遇，共同寻找返回原来世界的方法。



▲恩迪亚世界中最具生命力的浮岛，在岛的中心生长着巨大的世界树，世界树所产生出的能源是……

▲遍布火山与岩浆的浮岛，虽然并不适合居住，但这里蕴含着数量可观的矿产，是恩迪亚重要的原料产地。

◀恩迪亚世界中生产精密机械的浮岛，除了各种工厂……大部分的技术人员……工匠都居住在这里……



日下兵真、无堂院疾风丸以及珠城，充满好奇心的三人在偶然的情况下来到了异世界恩迪亚。在这里他们看到了很多从没见到过的事物，不过好在遇到了恩迪亚的住民凛，在她的帮助下一行人很快就接受并适应了这个新的环境，游戏的主线便是讲述他们如何在异世界恩迪亚寻找返回原来世界的方法。

日下兵真

本作的主人公，原本是个再普通不过的高中生，无论是眼神还是说话的口气都让人想到"不良"二字，但从"对决定的事情必定坚持到底"以及"喜欢探求事物的真相"来看，性格方面还是有可取之处的。第一个发现异世界入口的正是兵真。



无堂院疾风丸

同样是主角日下兵真的同学，不过与经常头脑发热、鲁莽冲动的主角不同，疾风丸的性格属于冷静的思考型，而他给人的感觉也更加理性。可能是因为小时候在京都长大的原因，疾风丸非常喜欢日本相声。不仅如此，受到身为空手道达人的父亲影响，疾风丸的格斗技能相当出色。

珠城雫

主角日下兵真的同学，是个喜欢格斗游戏的活泼女孩。与主角不同，珠城给人健康、开朗的印象，而她的性格也是属于积极的行动派。珠城还学习过剑道，而她经常从不知何处抓出的折扇是阻止主角鲁莽行动最有效的道具。

KEY WORD 连接异世界的引导者 GateMaster

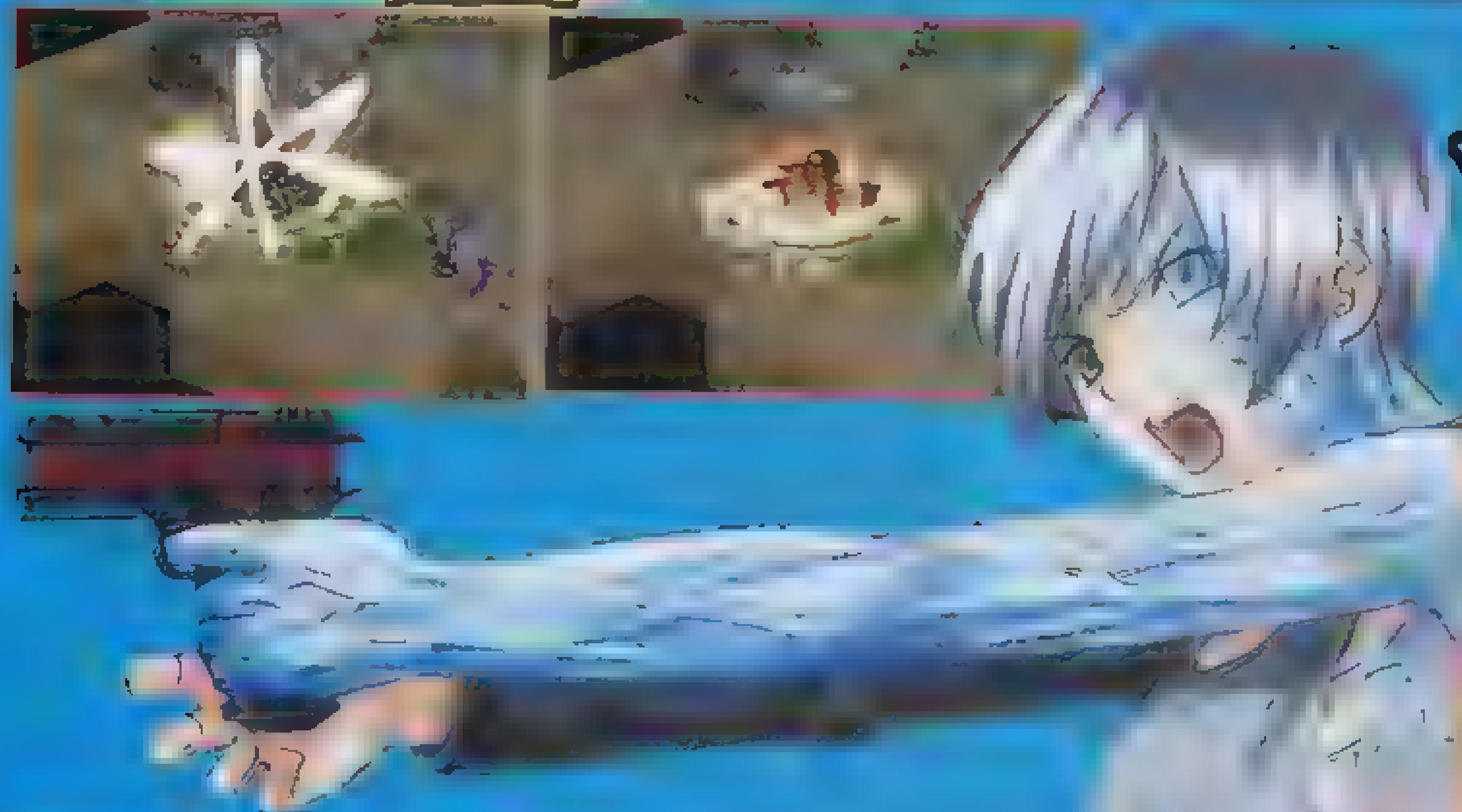


正如前面向大家所介绍到的，异世界恩迪亚是由8个不同风格的浮岛所组成的，而在这些浮岛间移动的惟一方法就是利用被称为"Gate"的传送装置。虽然恩迪亚的居民都能够自有使用"Gate"，但凛还具有控制"召唤之门"（能够借此从其他世界召唤人或物体的魔法阵）的能力，这也是她被称作"GateMaster"的原因。虽然目前还不确定，但我们隐约能够感觉到凛将是影响主角一行人能否成功返回自己世界的关键。

凛

主角一行人来到异世界后遇到的第一个原住民，正是因为凛的帮助，他们才能很快适应这里的生活。[illegible]是凛最大的特点，虽然本人无论为人还是处事都相当[illegible]，但也正因如此才会闹出笑话[illegible]中有着非常重要的作用，身为GateMaster的她能够开启连接恩迪亚8个浮岛的大门。

人气角色 倾力演出





葛雷夫

原名布兰登，被好友哈利杀死后利用禁忌的技术复活被改造成了最强的杀手。最珍视的武器是手上的两把大型手枪，而他身后的巨大棺材俨然就是专业的军火库。

RED ENTERTAINMENT《铳墓》

破坏与摧毁，彻底诠释暴力美学！由大人气同名动画所改编的《铳墓》，其爽快夸张的战斗以及强大的制作阵容，曾成为当年的话题作。故事讲述的其实是两个男人之间的恩仇：在贫民窟长大的布兰登和哈利，为了生计加入了黑社会米莱尼欧。然而由于两人追求向背，最终导致了儿时好友兵戈相向。

美佳

黑社会米莱尼欧创始人的女儿，3年前曾受过重伤，之后便跟随葛雷夫一同战斗。在本作中，美佳的身体会有不同程度的结晶化，而这一现象究竟应该怎样解释，相信是FANS最为关心的。







ARUZE GROUP《影之心》系列

威尔在《影之心》中与艾丽丝等人共同与命运进行着对抗，而在恋人艾丽丝死后，他便踏上了永无休止的旅途。威尔停留在多雷米村的期间，一直守护村庄免受德军的攻击。然而在某次为了救出人质的战斗中威尔受到了致命的伤害，从而失去了融合之力。为了取回自己的力量，这个曾经弑神的男人再次踏上了旅途。



▲在本作中，不仅威尔会登场，同系列的另外两名人气角色艾丽丝和约阿希姆也将与玩家共同战斗。



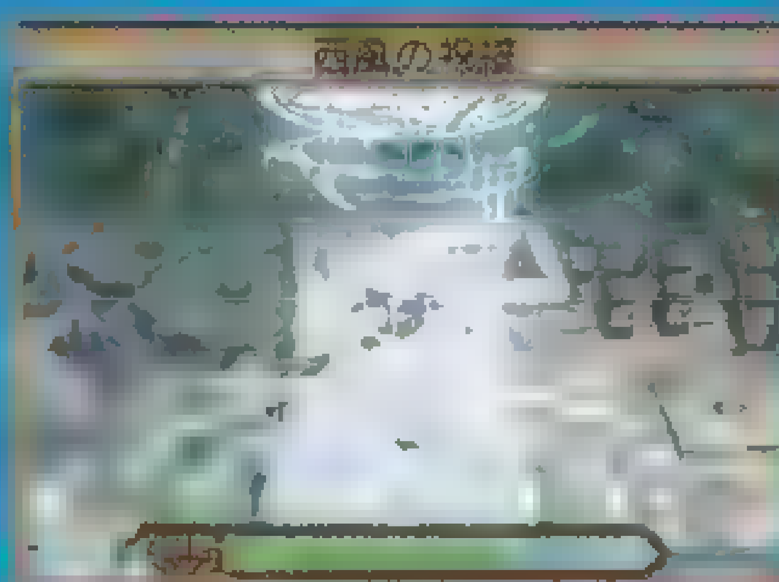
威尔

《影之心》两作的男主角，拥有能够通过吸取怪物之魂而实现变身的“融合”能力。在原作中威尔打倒了从外星飞来的超神从而拯救了世界，也因此被人恐惧地称为“弑神之人”。

弑神的男人再次踏上征程！

ATLUS《梦幻骑士》系列

即将在系列新作《梦幻骑士V》中登场的超个性角色。黑白色调的服装、清秀却又无表情的面孔、冷漠的眼神以及手中那把硕大的镰刀，这些都让梅尔贝娜在游戏还没推出就获得了大量玩家的支持与关注。在原作设定中，梅尔贝娜为了结束战争而加入了和平维持军。……到重又燃起的战火，梅尔贝娜再次拿起了武器。





▶无论是近身战还是魔法辅助，梅尔贝娜都得心应手，相信绝对会成为玩家的主力。

梅尔贝娜

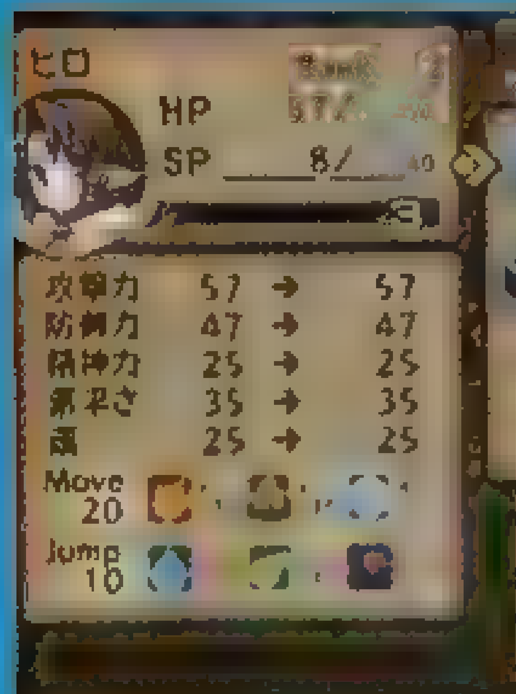
和平军副司令的左膀右臂，同时梅尔贝娜还是和平维持军执行部的指挥官。虽然大多数人都认为梅尔贝娜是因为需要经常站在客观冷静的立场指挥部下，性格才变得冷漠以及不关心周围，但隐约能在她的眼神中感到一丝悲凉

IDEA FACTORY《永无大陆》系列

永无大陆，缪与希罗原本生活的世界。在这个世界里，精灵族、魔族以及通过召唤而出现的人类等各个种族共同生活在一起。然而由于信仰、追求甚至习惯的根本性差异，使得种族间的纷争在永无大陆上从没有间断过，其中涌现出了数量众多、性格各异的英雄与勇者，将于本作中登场的缪与希罗就是其中最为人所熟知的。

缪

来自异世界永无大陆，然而既使是在她原来的世界，缪的存在对于绝大部分人来说也如同一个传说。以成为世界的勇者而不断磨练自己的缪，虽然外表坚毅但实际上她的内心仍然像普通少女一样细腻，不仅非常擅长各种家事，做饭的手艺更是相当高超。



▲希罗的标志，巨镰"天堂之门"。



▼在游戏中，不仅会完……称，就连他们充满魄力的必杀攻击也完全忠实原作！





希罗

曾经支配永无大陆的魔王的女儿……这也是希罗受FANS追捧的原因之……

.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

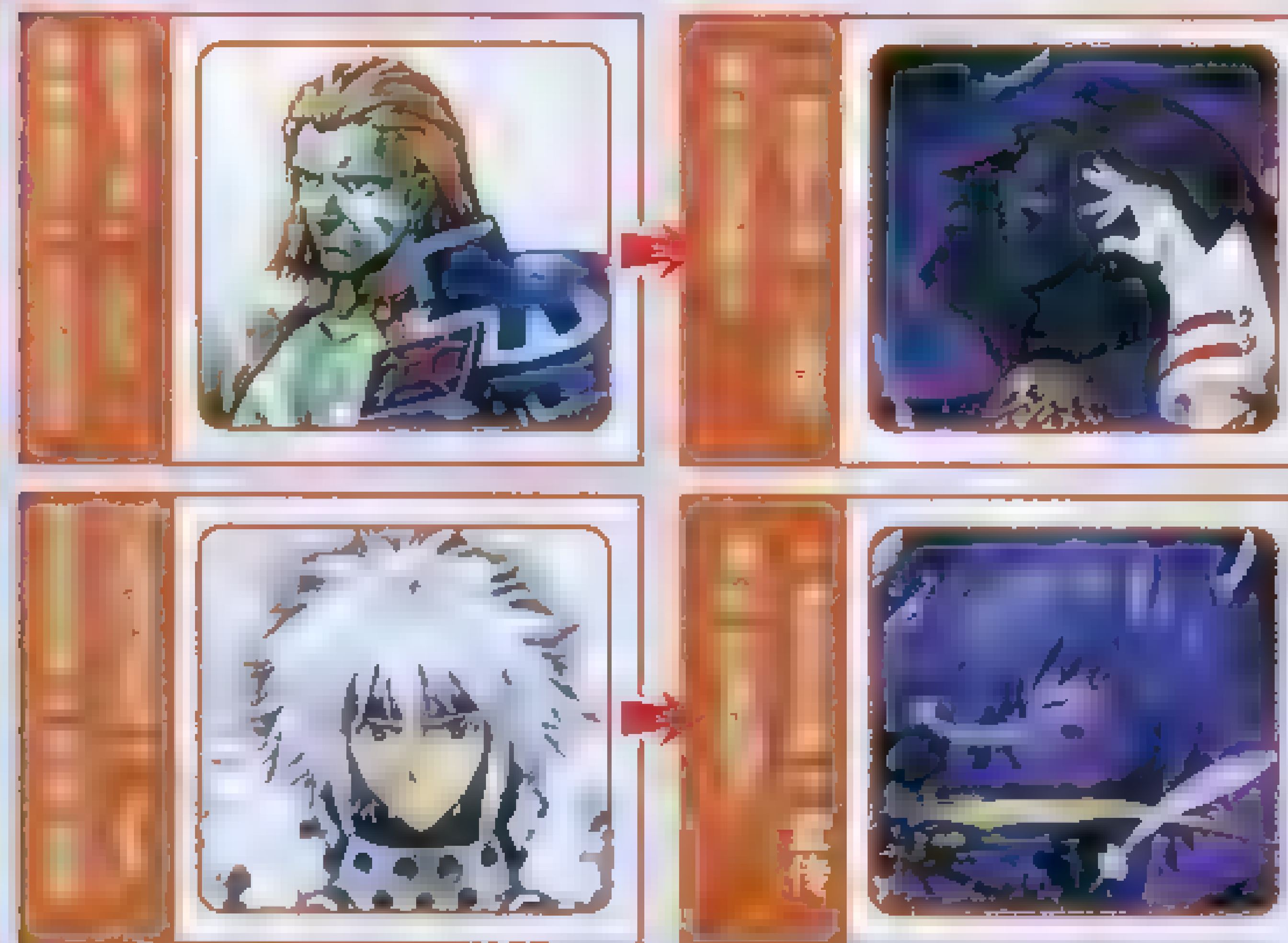
.hack G.U. Vol.2 思念之声	Bandai Namco Games CyberConnect2	RPG

PS2

文 雨滴

关键人物 菲亚娜的后裔

在本次的宣传画中，最上方出现了两个熟悉的身影被称为"菲亚娜的后裔"的"苍海之欧鲁卡"和"苍天之巴鲁姆克"。欧鲁卡是"《.hack//恶性变异》系列"主角凯特的同班同学，在邀请凯特进入游戏之后，被八相之一的"死之恐怖"进行数据抽取，从而失去了意识。而巴鲁姆克则是凯特的盟友，后来还成为了游戏"The World"的管理员。他们是否会与"三爪痕"一样成为驰尾的敌人呢？9月28日，一切即将真相大白。

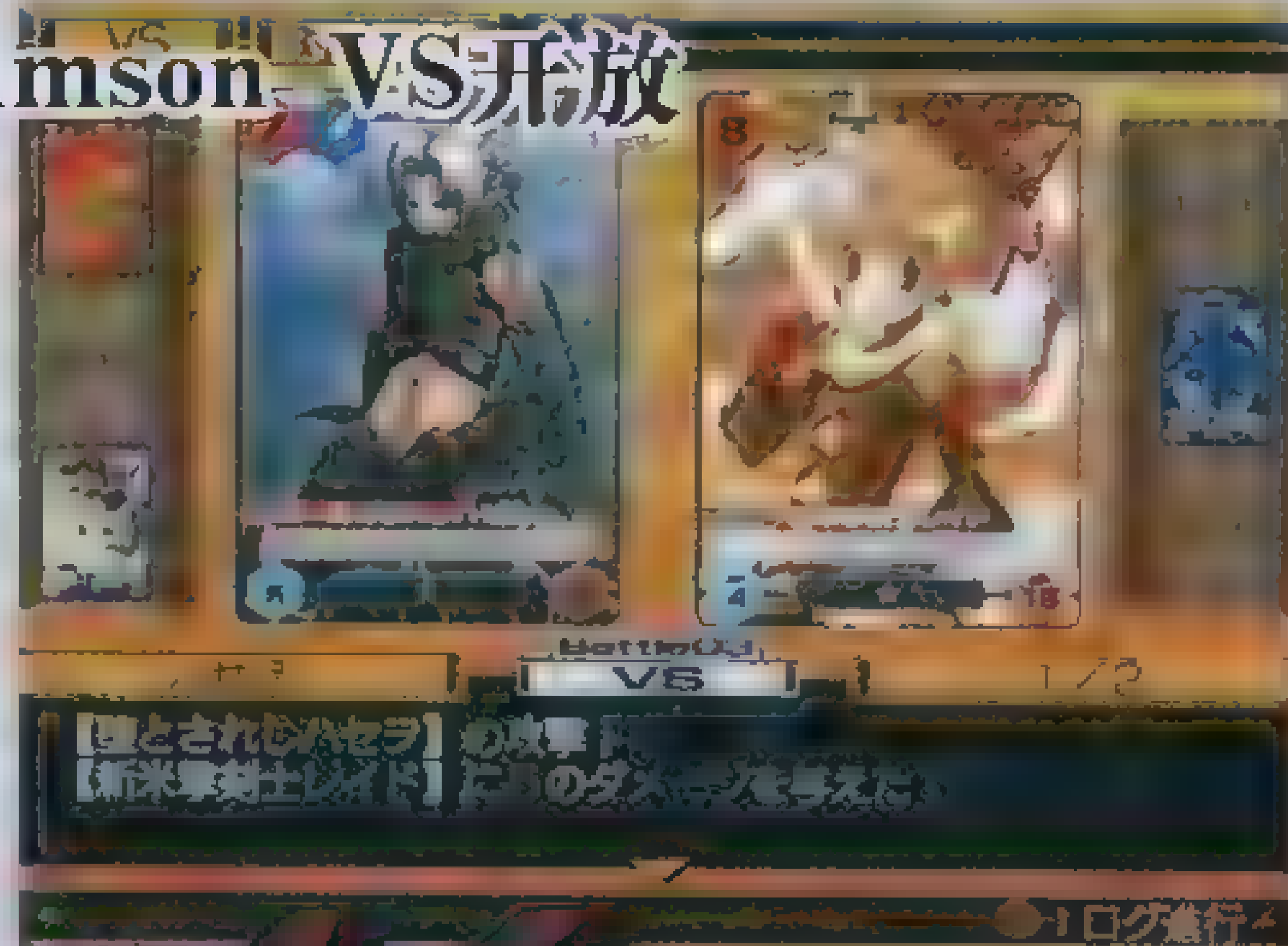


前情提要

《The WorldR：2》是一款十分流行的网络游戏，但这个游戏中除了普通玩家外，还有一种专门猎杀初级玩家的游戏者——"PK"。刚进入《The WorldR：2》的驰尾就是PK的受害者，在神秘人物欧范的帮助下，驰尾快速地成长起来。而他也同时了解到，围绕着"The World"、"黄昏之镜"、"三爪痕"出现的一些怪异情况。在游戏中像姐姐一样照顾着驰尾的志乃遇到了三爪痕，并在他的攻击下失去了意识。为了寻找让志乃苏醒的方法，驰尾疯狂的追寻着三爪痕的踪迹。这时，一个叫八咫的人出现在了他的面前，并告诉驰尾他具有成为"碑文使"的特殊能力。在一次次的战斗中，驰尾终于深刻了解到了这种特殊的能力。而这时，一直希望了解驰尾并帮助他的少女爱特莉误入了三爪痕出没的地方，虽然驰尾和同伴打倒了三爪痕，但爱特莉却陷入了与志乃一样意识不明的境地……

卡片对战游戏Crimson VS开放

还记得在《再生》中那个无法选择的游戏"Crimson VS"吗？现在玩家终于可以体验到它的魅力了。这是一款卡片对战类的游戏，从目前公布的画面来看，游戏规则还不是很清楚。另外，本系列之前也曾推出过一款卡片游戏《.hack//TC&TCG》，不知道能否在这里看到那款游戏中经典卡片的身影……

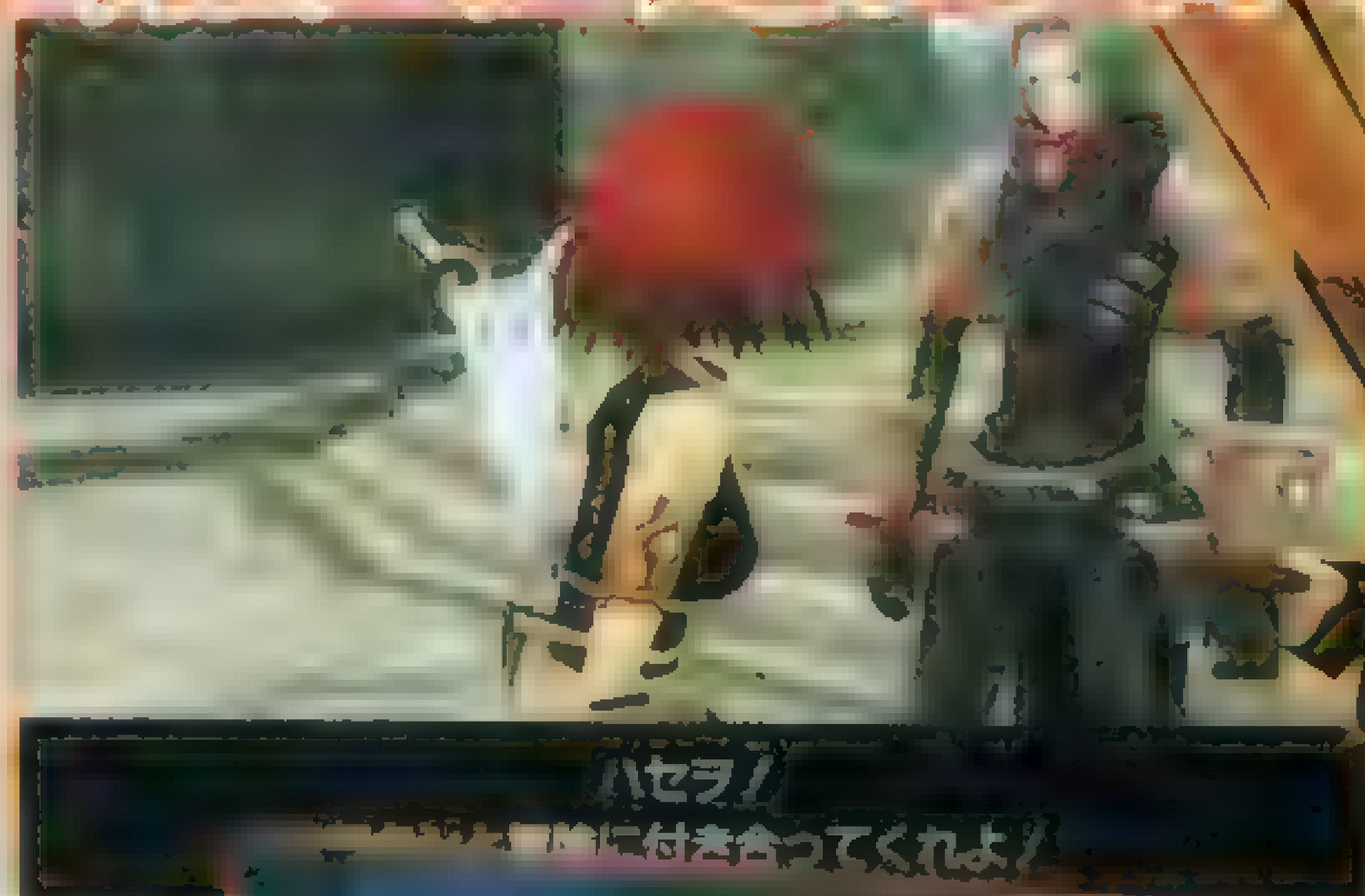


◀除了有官方图片外，似乎还有一些插画家绘制的图片。



第7名同伴加入 她的名字是摇光

在《再生》中登场的强势女性。身为前宫皇的摇光，一直对宫皇之位被安迪兰斯以非正常手段夺去而耿耿于怀。主角驰尾曾在宫皇争夺战中与摇光交过手，她的强大给人留下了深刻印象。不过因为驰尾使用了安迪兰斯一样的特殊能力获胜，摇光对主角的印象一直不好。现在，这名坚强的女性也终于加入主角阵营了！摇光是双剑士，因此攻击速度很快，相信在以后的战斗中她将起到不可或缺的作用。



▶摇光在上一作中，对驰尾使用"凭神"系统将其打败而十分愤怒，究竟是什么原因让两人冰释前嫌的呢？



▲虽然外表看起来很坚强，但其实摇光的内心还是很温柔的。

摇光

隶属于由历代"宫皇"组成的工会イコロ，因为在半决赛中输给了驰尾而一直不服气，职业是双剑士。

新武器 大镰 追加



前作《再生》中，驰尾因为系统限制只能使用双剑和大剑两种武器。而在系列第二作《思念之声》中，系统终于开放了第三种武器——大镰。大镰不仅攻击范围广，攻击力也属一流。一次攻击便能对周围的所有敌人造成极大伤害，因此在被数量众多的敌人包围时，大镰很发挥极大作用。虽然大镰的攻击力和攻击范围都不错，但因为重量的关系，攻击速度会很慢，玩家无法像使用大剑一样流畅地攻击。

◀大镰的蓄力攻击不仅华丽，而且攻击力强攻击范围广。



让敌人看看"死神之镰"的恐怖！

新武器大镰和战斗系统

问：本作的战斗中可以选择3种武器来进行战斗？

松山：是的，如果遇到用双剑很难应付的敌人就可以使用大剑，而遇到被敌人包围的情况就使用大镰。根据战斗的情况每种武器都存在优点和缺点。因此，为了让玩家可以随时切换武器，我们这次采用了在战斗中快速切换武器的快捷键。《Vol.1 再生》中有一段影像叫做"死之恐怖 驰尾"。这一次玩家在游戏中能够像这段影像中的驰尾一样快速切换武器进行战斗，从而体验到非常刺激的战斗。

问：另外在影像中还出现了像魔法一样的攻击，这种招数也能使用快捷操作吗？

松山：不，这个还是需要打开菜单才可以使用（笑）。

スイングゴルフ パンヤ 魔法飞球

文 十六夜





任何人都能体验到的高尔夫乐趣！



“高尔夫是大叔们玩的游戏”——如果你也认同这句话，那么就说明你很可能已经与这个时代脱节了！现在，这项运动量适中，又能接触自然的时尚运动越来越多地开始受到年轻人尤其是女孩子们的关注。然而毕竟不是每个人都有机会真正在草皮上挥动球杆，而这款《魔法飞球》正是解除这类玩家怨念的最好选择！

“GOLF”一词是由绿色(Green)、氧气(Oxygen)、阳光(Light)、友谊(Friendship)这四个单词的头一个字母组成的，而这些也正充分体现了高尔夫运动崇尚休闲的真谛。在《魔法飞球》的世界里，一切都是那么的安详：湛蓝的天空，明媚的阳光，翠绿的草坪，清澈的海水……这所有的一切都为玩家营造出一个放松心情、舒解压力的游戏环境。作为一款轻松的聚会类型游戏，《魔法飞球》最适合一家老少或几位朋友坐在一起众乐，不仅如此，在游戏中玩家还可以借助网络与世界各地的玩家切磋、交流(毕竟原本PC版就是网络游戏)，感受这款游戏的魅力所在。



借助主机特点，在家中潇洒挥杆！

相信对于控制一款高尔夫游戏，没有比Wii的手柄更加直观的了。正如大家所想到的一样，游戏中玩家只要像现实中一样双手握住Wii的右摇杆做出挥杆的动作，就能够将球击出。虽然听起来简单，但要想打出漂亮的一杆，玩家没有点技术还真是不行。因为Wii并不只是简单地感应玩家的动作，同样也将玩家手中“球杆”的运动轨迹以及速度记录下来并体现在游戏中。另外，配合从手柄传来的强弱不同的震动，从某种程度上说《魔法飞球》与真实的高尔夫运动没有什么区别！



▲参加各种比赛，获胜后就能够得到相应金钱的奖励，而利用这些奖金就能够为自己的角色添置各种东西了。



▼为了目标，奋力挥杆吧！

轻松的高尔夫，愉快的伙伴们！

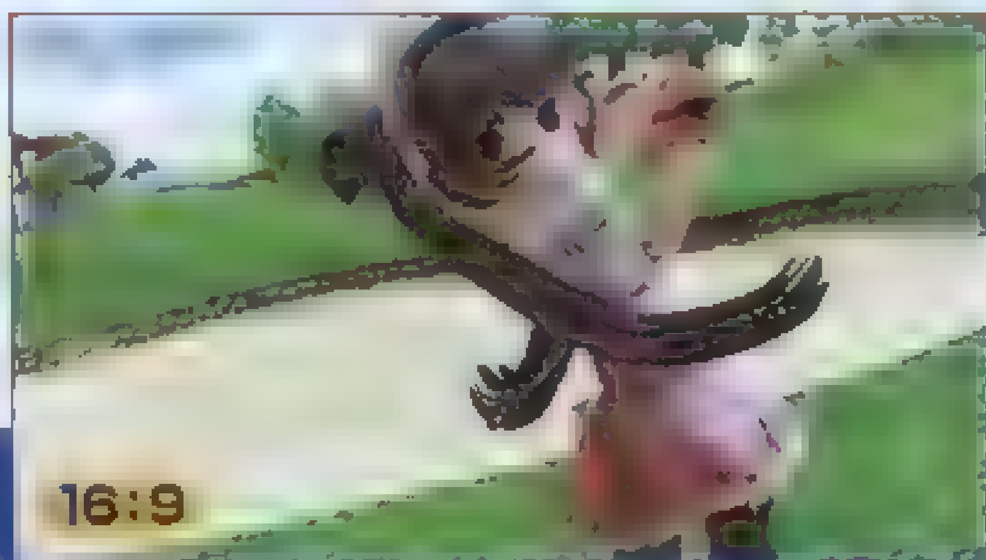
在前面我们已经提到本作无论是游戏手感还是整体氛围都可以算得上是一款非常专业的高尔夫游戏，然而大家也不要因此而误会，《魔法飞球》的真正意义仍然是让大家能够轻松愉快地享受这项运动的乐趣。为此，在系统方面游戏可以说是非常简单，只要玩家能够大致掌握击球的动作要领，就能够很快地上手。而为了增加娱乐性，游戏中除了有各种效果的道具外，充满魅力的角色也是游戏吸引人的魅力之一。与同类游戏一样，《魔法飞球》中还会有数量众多的收集要素。利用赢得比赛所获得的奖金，玩家可以购买服装、装饰品、道具以及新角色，足够"谋杀"掉玩家大量的时间。另外，由于Tecmo参与了移植，游戏中还会有我们非常熟悉的角色登场！

球场上的贵公子

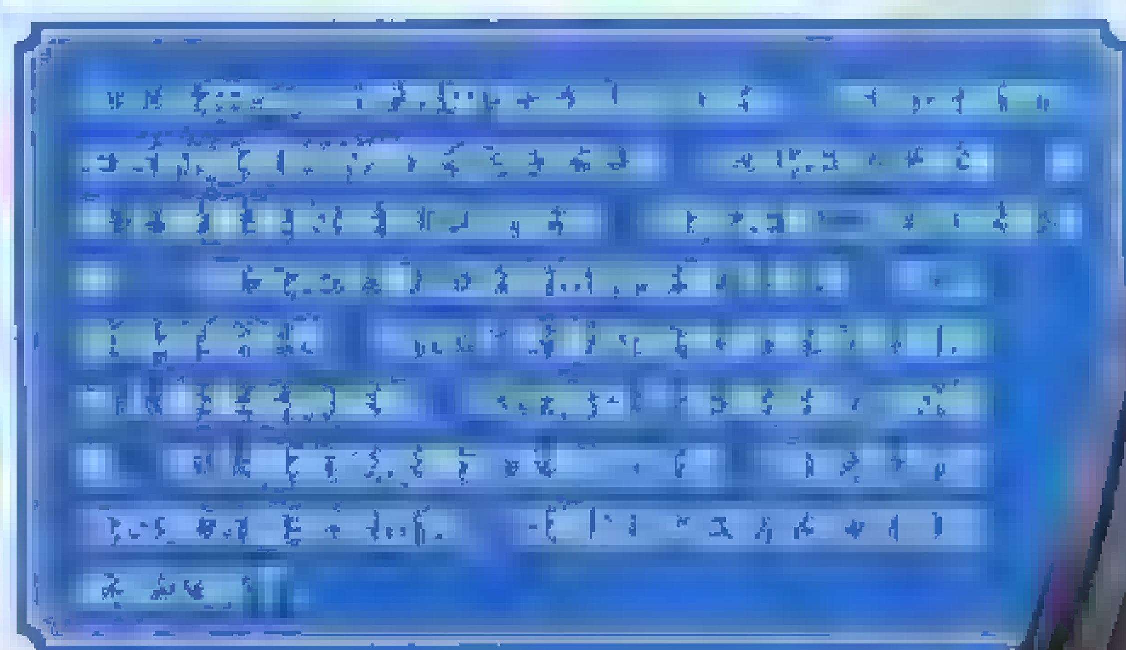
马科斯

画面比例自由选择

目前已经确认的是在游戏中玩家可以根据自己的实际情况选择画面比例。虽然是已经来到次世代，但还是没理由强迫玩家去更换电视。









可儿

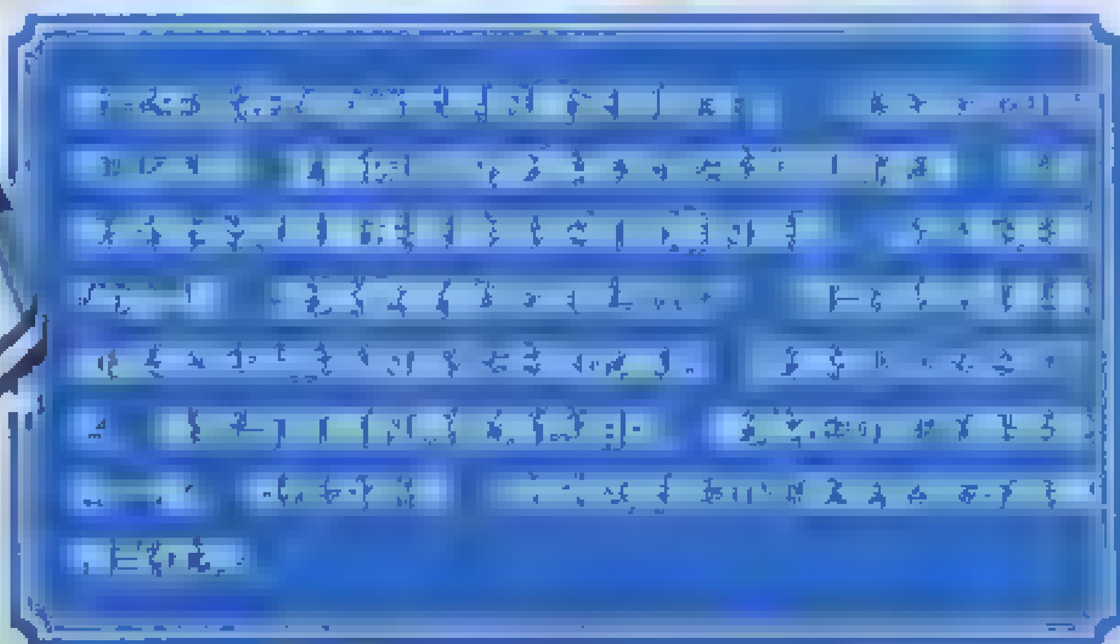
天真烂漫的海盗少女



楚楚动人的魔法少女

爱琳







标志性角色感动登场！

游戏并不只是简单地移植，正如大家所看到的，在游戏中会有不少Tecmo的经典角色出现。虽然这只是游戏中角色的特殊换装，但能以另外一种方式看到他们，FANS也一定会非常感动的！



暴力特警大展身手 《GTA》之父重出江湖！

文 狸猫柚子

《GTA》之父David Jones在《GTA3》投入开发时就已经离开了Rockstar，成立了Real Time Worlds，不过一直以来这家公司并没有大作为。去年微软宣布与David Jones合作开发《除暴行动》，这款采用《GTA》风格，同时融入超能力要素的X360大作大有赶超《GTA》之势。如果你觉得《GTA》不够火爆，那么《除暴行动》肯定可以让你得到满足！

RIOT ACT

除暴行动	Microsoft Real Time Worlds	ACT
X360		

火爆血拼 炸毁一切

本作的画面引擎表现力相当出色，尽管人物风格和《GTA》有些类似，但是细腻度完全不是一个级别。最令人印象深刻的是游戏的物理引擎，当用火箭炮轰向敌人的时候，巨大的火球会将车辆和敌人都炸飞，但关键是，飞得也太高了一些，好像车子和人都是塑料泡沫做的一样，轻飘飘没有质感。总之，这样夸张的表现手法还真是不多见。

自由罪都 除暴安良！



本作没有任何需要剧情解锁才能到达的区域，整个城市都是完全开放的，作为超能特警的一员，主角无论何时何地都会遭到在这个城市中作威作福的三大帮派成员的袭击，作为一个有良知的特警，玩家只好予以还击。本作没有任何的任务限制，当然，为了那些喜欢有事情做胜于喜欢闲逛的玩家，游戏也提供了详尽的任务列表，从暗杀某个帮派高层到清除某个区域的小混混，各种任务等着玩家去完成，只不过怎么完成取决于玩家。既可以选择光明正大地杀入敌方要塞，乱军中取上将首级，也可以从下水道爬入，猥琐地射杀其于卧室之中。

联机配合 更多样的作战方式！

在试玩版中，玩家可以体验一下和朋友配合杀入敌人要塞的经历。当两个特警在一起的时候无论是火力的级数还是战术的种类都有了提高。而最令人欣喜的是，在两人联机模式中，游戏的世界还是全开放性质的，不需要任何的读盘时间，也没有出现延迟。这无疑会使玩家给游戏的打分高一个档次。最终发售的游戏将支持Xbox live，目前还不知道是否有其他的联机模式。



超能力战警以暴制暴！

《除暴行动》的战斗风格非常明显，就是突出了特警们的各项超能力，以各种方式虐待敌方杂兵。游戏中角色技能有5个分支：体格、射击、驾驶、敏捷和爆破。每种技能升级到高级状态时对于敌人来说都是噩梦。比如当体格达到一定程度时，玩家只管操纵主角举起一辆汽车朝敌人扔过去即可，汽车爆炸的冲击波夹杂着敌人的哭喊声回响在耳边，这时你的嘴角会不会露出一丝狞笑？又或者将驾驶技能强化，你会发现你所驾驶的汽车由一辆普通的小奥拓变成了三菱的EVO，甚至最终进化为蝙蝠侠的巨大蝙蝠车，开着这种车的感觉已经不是用一个爽字就可以形容的了。当然，如果将主角的几个技能相对均衡地升级，也许会有意想不到的效果哦！想象着如下场景：你凭借着敏捷模仿Matrix中的动作在摩天大楼的屋顶上跳跃，几个起落之后来到敌人总部附近的一处楼顶，掏出狙击步枪瞄准任务目标的左眼，一击！随即跳下大楼，敌人已经包围了你，你拿出一个硕大的火箭筒，一发炮弹过去，十几辆汽车飞上了天空，你随即登上一辆华丽到掉渣的装甲强化卡迪拉克扬长而去。

源自欧洲的魔幻史诗

精灵之书

去年在德国莱比锡举办的游戏展上，一家叫做10talce Studios的本土厂商公开了一款颇为令人惊讶的高品质次世代游戏，这就是有着宏伟世界观设定的《精灵之书》。这款耗时多年打造的奇幻大作或许将会成为德国奇幻RPG的一座里程碑！

文 狸猫柚子

精灵之书	10tacle Studios	A·RPG
多机种 E avon	预定2007年第一季度	发售
对应平台为PS3、X360	记忆要求未定	价格未定

UE3改良版强力打造 场景恢弘壮阔



野外场景的刻画十分细腻美丽。

在E3大展上展出的DEMO中我们看到了各种典型的欧洲中世纪场景，场景中出现的巨大古老的城堡、精美的大理石浮雕，都被描绘得非常完美。游戏的开发主管透露说，为了达到这样的效果，他们不仅仅只是使用虚幻引擎3，还对许多细节部分进行了改进，比如为了在场景中创造出更逼真的树木，他们修改了一部分引擎，这样使得树木的纹理和颜色更加真实。游戏中的物理引擎也经过了特殊优化，比如当玩家穿过一片灌木时，上面的叶子就会由于碰撞而掉落。甚至游戏中许多的结构都是用AutoCAD(广泛使用于各种应用领域的高效绘图软件)绘制后转入虚幻3引擎中的，这样使得画面表现力更加震撼。



穿透林间的落日余晖

真实的武器碰撞 绝对的打击感！

游戏的战斗部分是重头戏。为了更好地表现打斗的真实性。不仅角色的身体是以3D模型方式存在的，连武器都是如此，可以与身体或其他武器产生体积碰撞，使得战斗时的打击感分外真实。游戏中分为四种技能分支：剑系、匕首系、矛系、射击系。每种技能都配合着不同的战术，比如当敌人装甲很厚时，就应该使用矛系的穿透技能去攻击；而当敌人的闪避率很高的时候，最好使用剑系的横扫技能。在格斗中，还可以通过防御 反击的攻击方式来获得额外的附加伤害。

奇特的剧情模式！

本作故事发生在远古奇幻时代，从精灵族文明的起源开始讲起。在游戏中，主角会根据玩家的行为往相应的方向发展，最终完成解放Nmathar市的宿命，并成为Naon世界的最强战士。游戏中不会通过过场动画来交代剧情，而是通过玩家操控主角探索游戏中的世界时，自己来了解整个游戏的故事，比如从一些得到的古书来了解其中的历史。本作在剧情方面还有个有新意的设定，当玩家与某位NPC的谈话涉及到历史上的某位英雄时，玩家便会在那瞬间成为这位英雄，并经历他曾经历过的一切历史，而不是像以前一样由NPC来一五一十地告诉玩家历史上发生过什么事。虽然这样有可能会破坏游戏整体的流畅性，但是毕竟新的游戏方式值得一试。





波澜壮阔的魔幻史诗拉开帷幕

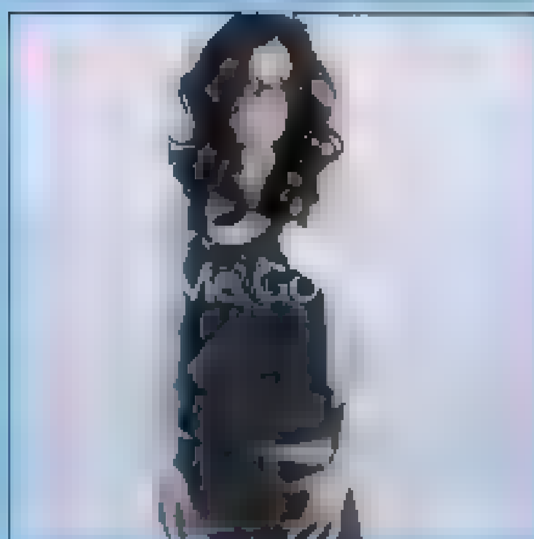
支持网络对战 尽管制作小组说过游戏中包含网络多人游戏模式，而且在PC和X360上都会有很多种对战模式。现在已经知道的是一种基地对战模式，而且同时在这种模式中还提供可乘骑的地面交通工具或者空中飞行器，相信这对玩家会产生相当大的吸引力。

游音殿 2006上半年度十大游戏歌曲

01 Kiss Me Good-Bye（《最终幻想XII》）

作词：安吉拉·亚纪 作曲：植松伸夫 演唱：安吉拉·亚纪

植松伸夫宝刀不老，无愧为《最终幻想》音乐的当家制作人。这首歌的曲风较之前面几作变化都很大，但动听异常；而安吉拉·亚纪也不负众望，在刚一出道就能担任《最终幻想》歌曲的演唱者，功力可见一斑。游戏中最后使用的是英文版，安吉拉·亚纪亲自弹奏的钢琴，完美的声线，浑厚成熟的高音都给游戏画上了一个完美的句号。值得注意的是，"Kiss Me Good-Bye"并非是"吻别"的意思，而是表示"离别之吻"，意义上多少有些不一样。



06 キラリ☆星になる（《魔界战记2》）

作词：Re:born&Ayumi Takahashi 作曲：佐藤天平 演唱：川上彬子

号称"史上最凶"A·RPG的本作，除了它刺激的游戏系统和别致的人设外，悠扬的插曲也是本作一大亮点。佐藤天平一直是"《魔界战记》系列"的音乐制作人，在此系列中已经有不少经典的音乐和歌曲给广大玩友留下了很深的印象。而这首《キラリ☆星になる》也是系列首次出现插曲，可以说是二线游戏中难能可贵的一首歌。川上彬子的声音非常圆润饱满，她同时也演唱了《魔界战记》动画版的主题曲《锁り》。



02 Reset（《大神》）

作词：TAK&BABY 作曲：JUN 演唱：平原绫香

在2003年平原绫香凭借一首《丘比特》崭露头角，她还为NHK的冬季奥运会演唱过主题曲《誓》，出生在音乐世家的她从小受到熏陶，以优秀的音乐素养为歌迷所熟知。这首《Reset》，也已收录在演唱者平原绫香的最新专辑《4つのL》中，可以说是为《大神》量身订做的一首歌曲，与游戏那质朴的风格相结合，营造出"和风"与"樱花"的感觉，可以说是与《大神》的世界观的完美融合。



07 Sky（《炙热之魂》）

作词：as 作曲：市川喜康 演唱：as

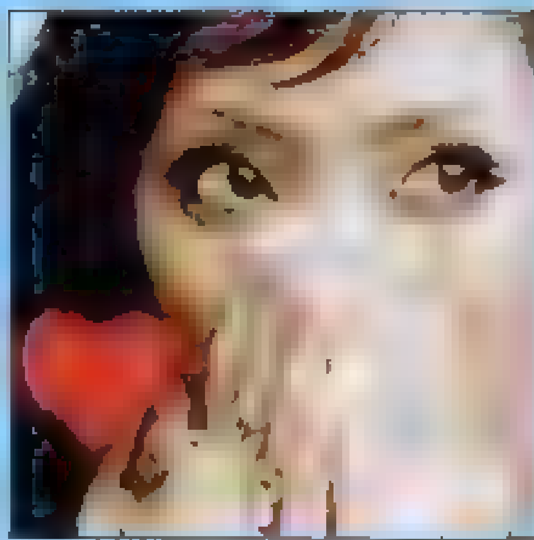
《炙热之魂》是"《新纪幻想》系列"的第三作，在继承了该系列的众多特点之外，游戏大幅地强化了人设、剧情以及隐藏要素三部分，在此之外音乐方面也被大幅度加强了。《Sky》以轻快风格展现了游戏那奇幻色彩的世界观，演唱者as从小就在音乐中长大，她那通灵的歌声以及贴近同龄人生活的歌词在学生中广为流传，"as"的名字来自于"and song"两个单词的第一个字母，其含义为"与歌同行"。



03 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》）

作词：滨崎步 作曲：GEO of SWEETBOX 演唱：滨崎步

"《鬼武者》系列"一向邀请著名艺人作宣传，也因此成为广泛话题，这次邀请滨崎步的加盟，也增加了《鬼武者》的价值和分量。滨崎步为本作提供了两首歌曲，分别是主题歌《Startin'》和结尾曲《Rainy Day》，这两首歌曲都是为《新鬼武者》而特别创作的。滨崎步在2005年就开始尝试挑战不同风格的演唱，这首《Rainy Day》，歌曲带有一丝古典味道，完全是一首暖人心怀的叙事诗，悠悠情意在滨崎步的绝佳唱功下表现得淋漓尽致。



08 Redemption（《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》）

作词：Gackt 作曲：Gackt 演唱：Gackt

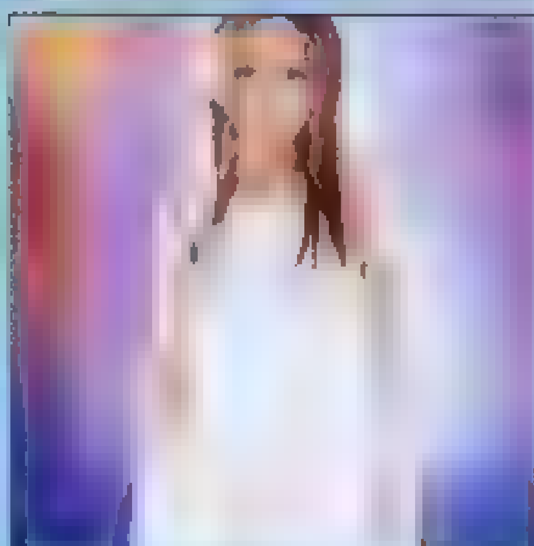
《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》是作为一款另类的《FF》旁支作品出现的，主题曲更是请来了被称为"日本第一妖男"的Gackt来演唱，那充满磁性声音令人陶醉，难以忘却，Gackt可谓是近年来日本艺能界的一大亮点。每当站在台前，他的歌迷就忘我地欢呼起来，平日非常沉默寡言的他，演唱起来却像一只猛虎。而他也同时创作了游戏的插曲《Longing》。《Redemption》意为"救赎"，与游戏的结合还是很紧密的。



04 Glorious（《王牌机师A.C.E 异世纪传说2》）

作词：爱内里菜 作曲：大野爱果 演唱：爱内里菜

爱内里菜的高音抑扬顿挫、柔美，以表现真实的情感见长，而且漂亮的外表引人注目。经常演唱热血动画主题曲的她来接唱《王牌机师A.C.E 异世纪传说2》的主题曲也是无可厚非的。主题曲衬托着整个画面，想让自己的感动与想法全部表示出来："世界上的任何人，必须自己一个人来坚持孤独的战斗和平凡的生活。但是永远不要忘记在世界的另一边，一直会有那个人在祝福并且希望打开未明希望的光明之门。"



09 温柔的双手（《.hack//G.U. Vol.1 再生》）

作词：福田考代 作曲：福田考代 演唱：三谷朋世

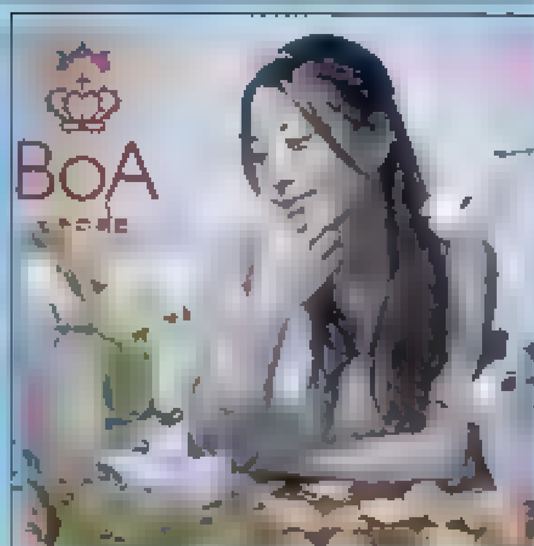
游戏又一次带给我们它那庞大的世界观架构，而穿插在这中间的是一段又一段伤感的故事。Ending《温柔的双手》也急剧渲染了这股气氛，在通关后听到更是让人心底升起一股莫名的悲伤，"被冰冷双手拉至身边，时光就此流逝而去，凝视远方的眼眸中，映出了什么呢？"主唱三谷朋世的资料很少，只知道她是一位今年刚刚被启用新人，就唱功而言还是不错的，希望她在以后能够有更出色的发展！



05 Your Color（《九十九夜》）

作词：Satomi 作曲：山口宽雄 演唱：BOA

且不论游戏素质如何，制作商动用了近似于华丽的包装来吸引玩家的眼球。主题曲请到了外表甜美、舞艺精湛、精通三国语言的BOA，这位拥有超龄成熟歌唱实力的韩国美少女让韩国、日本甚至全亚洲的歌迷都见识到她无限的可能性。BOA之前曾为《战国无双》献唱主题曲，而这首《Your Color》，虽然不觉得很贴近游戏，但单论歌曲的质量还是很高的。

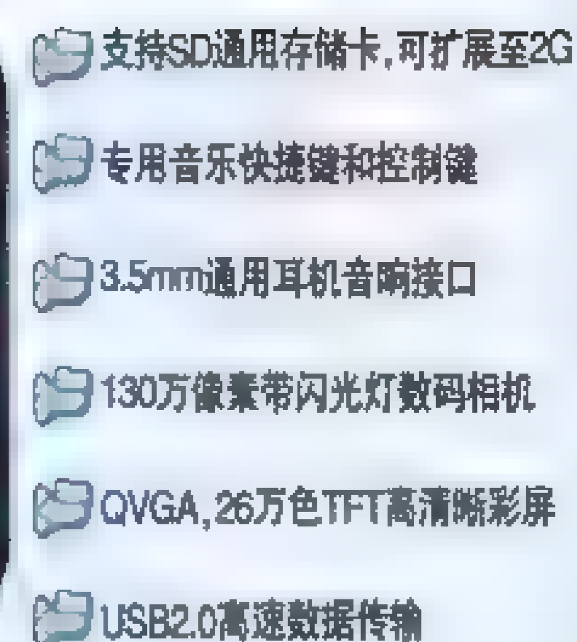


10 PHANTASMAGORIA（《魔塔大陆 咏唱在世界尽头的少女》）

作词：工藤顺子 作曲：土屋 演唱：志方あきこ/霜月遥/みとせのりこ

喜爱"《召唤之夜》系列"和"《工作室》系列"的国内玩家都很多，本作就是由Banpresto(《召唤之夜》系列)和Gust(《工作室》系列)联手打造的。游戏画面清新，人设靓丽，虽然游戏存在很多问题，但音乐方面确实是达到了一个非常不错的高度。这首《PHANTASMAGORIA》也是其中的佳作之一，演唱者志方あきこ、霜月遥、みとせのりこ并称为日本动漫界三大"萌音"，由她们担任主唱这就足以让歌迷们心动了。





- 支持SD通用存储卡，可扩展至2G
- 专用音乐快捷键和控制键
- 3.5mm通用耳机音响接口
- 130万像素带闪光灯数码相机
- QVGA，26万色TFT高清晰彩屏
- USB2.0高速数据传输

ROKR E2

MOTO 摇滚你

500首歌#也能一次打包带走



inside™ 精彩、刺激的多媒体体验，源自英特尔处理器



花儿、郑钧、韩寒最新单曲及MV抢鲜欣赏！即刻登录www.motomusic.com.cn MOTO 音乐店

独家热力首发中……ROKR E2用户更可免费下载整曲和铃音到手机中#，让摇滚音乐随时与你同行！

详情参见产品包装

游音殿 2006上半年度十大游戏配乐

01《大神》Original Soundtrack

主要制作人：上田雅美、山口裕史



游戏中给人留下印象最深刻的就是那纯纯的和风，它不仅通过游戏中清爽的水墨画，也通过纯净质朴的雅乐体现出来。雅乐是日本的传统历史文化遗产，强调的是人的心灵修养和对自然的一种和谐态度，制作人上田雅美和山口裕史通过自己对这份传统文化的理解并进行加工，使之得到完美继承从而发扬光大。其中比较出彩的几曲是各个城镇、村落的BGM，都能表现出日本古代淳朴的民风，游戏不玩不要紧，但音乐非常值得欣赏。

02《皇牌空战 零 贝尔肯战役》Original Soundtrack

主要制作人：小林启树



能够将佛拉明戈与华丽刺激的空战结合起来的可能也就属《皇牌空战 零》了，构成"弗拉明戈"的灵魂是吉他、舞蹈、歌唱以及热烈的喝彩，而那些跳舞的人们则可以通过击掌、踏脚以及尖叫来加强节奏、做出紧凑而扣人心弦的韵律，调动气氛，场面热烈而富有戏剧性。而这次的BGM又在其中融入了摇滚等流行元素，使空战的气氛更加浓烈，斗志也随之更加昂扬，使得华美、瑰丽的篇章在空中得以完美演出。

03《最终幻想 XII》Original Soundtrack

主要制作人：崎元仁



虽然《最终幻想XII》没有了植松伸夫，而由崎元仁来担当整个音乐的制作，不过整体素质还是得到了保证的，虽说很多曲子都平淡无奇，没有给人留下很深的印象，但它们与游戏的衔接十分紧密，每一曲BGM都十分符合场景特色，拉巴纳斯塔城市的喧嚣、基扎草原的空旷……无一不在向听者展示那一幅动人的"伊瓦利斯风情"。其中，有着"小提琴魔术师"美誉的叶加濑太郎的交响诗《希望》一度将游戏推向高潮。

04《女神侧身像2 希尔梅丽雅》Original Soundtrack

主要制作人：樱庭统



本作的音乐风格大变，不同于一代的电声交响乐那么趋于流行化，而是采用了比较传统的交响乐来表达。较之一代的宏大神圣，本作的音乐在主旋律上变得更为平和柔性化，也许与游戏的主线思想有关，樱庭想要通过音乐告诉我们的就是这种不和谐，交织在复杂的节奏中的是阿丽莎起伏不定的心里变化。而战斗时的BGM也不同以往，也偏重于传统乐器的应用和ambient环境音乐，但与游戏的结合十分紧密融洽。

05《最终幻想XI 亚特鲁甘的秘宝》Original Soundtrack

主要制作人：水田直志



可能国内接触《最终幻想XI》的玩家不会太多，但在此向各位玩家推荐，如果有机会的话，无论如何也要去听听这套OST。这是《FFXI》的第三部资料片，《FFXI》的配乐制作一直由水田直志担当，虽然名气上较植松伸夫差很多，但个人的功力却是极高的，很多乐曲都十分生动地表现了游戏中自由、冒险等元素，而配合本次的资料片也更为细致地展现了丛林、草原、部落等十分原生态的情景，首推《Bust e of the Capita 》的原生鼓乐。

06《怪物猎人 2》Original Soundtrack

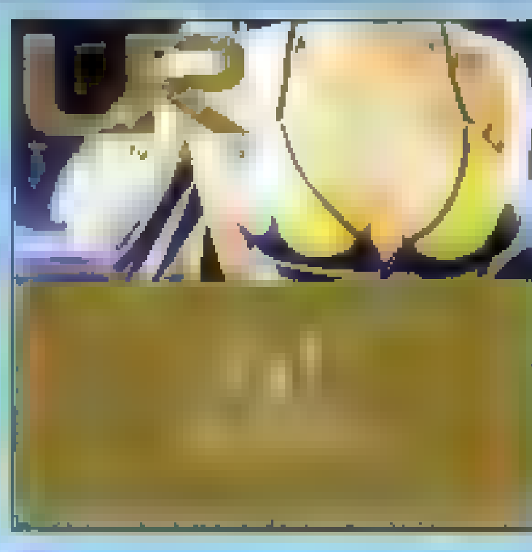
主要制作人：甲田雅人



与前面《最终幻想XI 亚特鲁甘的秘宝》的乐曲风格稍有类似，作者要表达的都是那种古朴原始的特色，不过《怪物猎人2》的音乐要更为"野性"一点，表达得更加原生态一些，这使人自然而然就投入到那紧张刺激的战斗中去，比如村庄的安祥和平、生机勃勃，白夜砂丘的幽静，湿原的宁谧，狩猎大地的豪迈，还有与各个BOSS战时的振奋等等……在这些方面的音乐都十分贴近主题，为玩家的狩猎生活平添了几分色彩。

07《DJmax Portable》Original Soundtrack

主要制作人：Forte Escape、M2U等



音乐游戏的音乐当然值得推荐啦，尤其是《DJmax》！韩国音乐在当前的亚洲流行音乐中占据了举足轻重的位置，它对于各种流行文化元素的包容和吸收都是臻至高峰，由此也吸引了很大一批年轻群体。而《DJmax》中所收录的就是这么一些乐曲，电子乐、JAZZ、House、R&B等众多要素经过加工后都十分贴合现在的流行口味，因此玩家们在游戏之余，把它们作为单纯的音乐来欣赏也很棒。

08《战国无双 2》Original Soundtrack

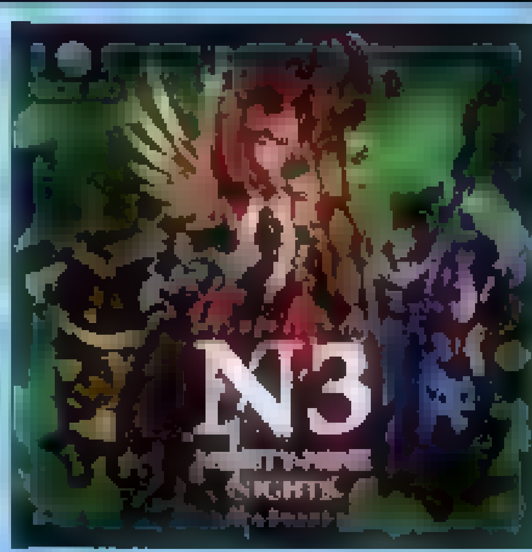
主要制作人：向谷实



本作的时代由群雄并起的战国初期，转移到后期的安土桃山时代，并以结束战国割据、进入江户时代的关键战役"关原之战"为核心，其中音乐部分比之前作有很大提高，几首前作中的"大战"的音乐都进行了重新制作，包含的元素也更多，川中岛、三方原、长筱和花之城等曲目尤其耐听，而作为关键关卡的"关原之战"也表现出了足够的气势，乐曲极富感染力。遗憾的是前作中姉川的音乐没有一并收录进来，实在是可惜……

09《九十九夜》Original Soundtrack

主要制作人：Pinar Toprak、中村隆之



以拙劣的游戏本身相比，音乐可能是对玩家最大的安慰了，BGM采用管弦乐队演奏，几首战场的配乐都极富特色，可以说是曲曲融入关卡，宏大的平原战，宁谧的森林遭遇战都十分入耳，那种指挥大军作战、乱军之中一骑当千的感觉一下子就体现出来了。而在过场音乐部分又做得十分悲凉和感伤，这也紧密结合了游戏剧情，惟一遗憾的就是这些音乐无论拿出哪一首都是好曲子，可惜权尾缺乏连贯性，作为BGM的话还是差了点。

10《君吻》Original Soundtrack

主要制作人：岩垂德行



岩垂德行创作的游戏音乐不在少数，"《格兰蒂亚》系列"、"《银河之星》系列"、"《梦幻模拟战》系列"、《凡人物语》…… 等等都在玩家中间获得了良好的口碑，《君吻》的音乐由他全力制作，素质自然不会差。BGM十分动听，几笔简单的音符跳跃出来就将那纯纯的校园生活展现得淋漓尽致，这里要推荐"一见瑛理了"和"学校生活最后一周"等几首，小清水亚美的End也十分好听，配合她那清纯的嗓音将《君吻》的主题完美地表达了出来。


支持SD通用存储卡,可扩展至2G
专用音乐快捷键和控制键
3.5mm通用耳机音响接口
130万像素带闪光灯数码相机
QVGA,26万色TFT高清晰彩屏
USB2.0高速数据传输
ROKR E2


MOTO摇滚你
500首歌*也能一次打包带走


inside 精彩、刺激的多媒体体验,源自英特尔处理器




花儿、郑钧、韩寒最新单曲及MV抢鲜欣赏 即刻登录www.motomusic.com.cn MOTO 音乐店
独家热力首发中------ROKR E2用户
* 详情参见产品包装

爱与正义的化身！怪盗卢梭登上！



一年一度的暑假又到了，大家找到最适合自己的“游戏伴侣”了吗？若大家不喜欢打打杀杀、你争我斗，那么就跟怪盗卢梭一起冒险，过一个轻松愉快的假期吧！游戏的风格清爽逗趣，人物也非常可爱。变装系统不仅创意十足，更会让人开怀大笑。由于游戏的难度设定极为体贴，我们每一个人都能轻而易举地成为变装大师。大家想知道如何用“画脸”来惩罚坏人吗？大家尝试过“合起NDS”这样有趣的操作方式吗？还在等什么？赶快行动，一起变装吧！

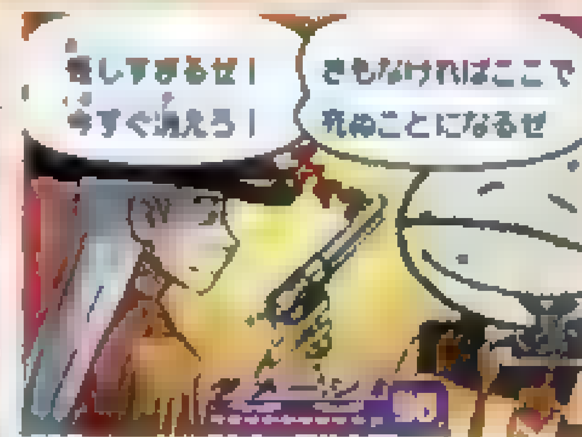
文 小白龙



看我七十二变！

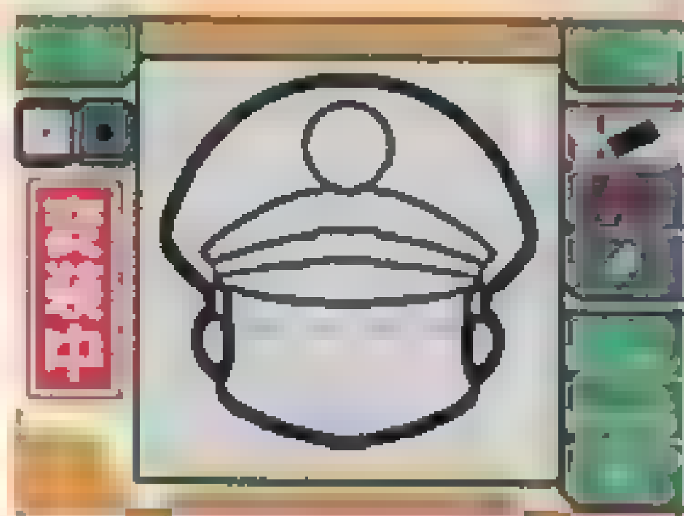
什么？这也叫变装？没错！先把需要变装的人脸甚至是物体的模样画在纸上，再把纸贴在脸上，连衣服也用不着换！这就是卢梭万试万灵的变装术！在大家进行变装之前，一般要先得到变装对象的照片，若大家看见在触摸屏的右上方出现照相机的图标时，点击图标就能取得相应的照片。另外，若大家想变装成为像门窗、砖块之类的物品就得先点击场景里的物体再进行变装。根据玩家变装质量，变装评价分为A、B、C三个等级。通常玩家需要取得B级或以上的评价才能推动故事的发展，而游戏的某些阶段还要求玩家的变装必须达到A级。此外，有部分情节还需要大家在限定时间内进行变装，大家可要有心理准备哦。





在游戏的某些阶段，玩家需要通过完美的变装以及准确地回答问题来消除别人的疑惑，甚至与敌人战斗。此时，画面的下方会出现一条疑惑槽（或者伤害槽），若玩家变装不成功或者答错问题，疑惑值就会上升，当疑惑值上升到100%的时候就会Game Over。但由于游戏是可以无限Continues的，所以玩家不必担心。

键位	功能
十字键	移动光标
A键	确定/调查
B键	取消
L键	剧情快进
R键	剧情回放
Start键	进入存档菜单
Select键	进入设置菜单



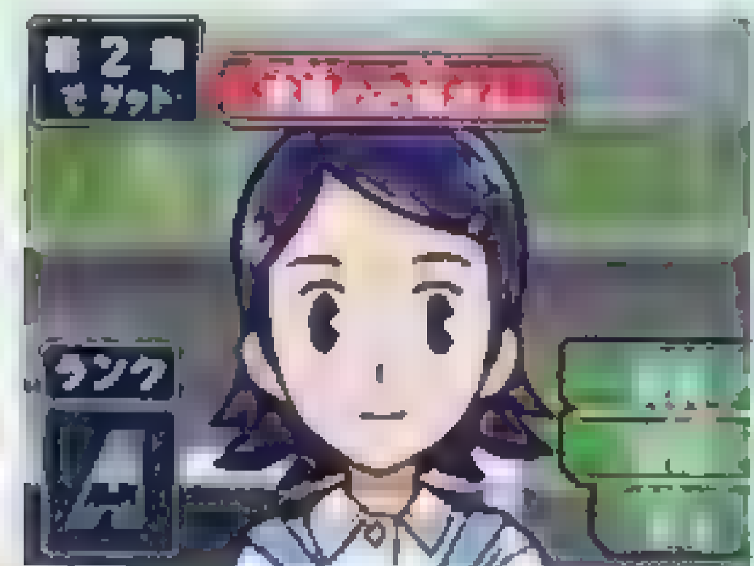
在第一次开始游戏的时候可以选择游戏难度，一个是普通（ふつう），在这个难度下画画的时候没有任何提示；而在简单（やさしい）难度下作画时有一定的轨迹给玩家参照。另外，在游戏的过程中还能通过按Select键随时选择切换难度，这是一个相当体贴的设定。

在进入“画脸”的界面时，大家可以通过点击左上方的两个方格在粗笔与细笔之间进行切换，点击画面右边的两支铅笔可以在彩色笔、黑色笔以及橡皮擦之间进行切换。另外右下方的三个选项作用依次为：重新作画、退出作画界面、作画完成。大家在作画的时候可以根据背景中的方格确定自己的落笔点。

怪盗指南 关键词解说

标题选项

除第一次游戏外，游戏标题画面处会有两个选项：一是从存档的位置开始游戏（途中から），二是重新开始游戏（最初から）。利用“途中から”这个选项不仅能从存档时候的进度开始游戏，还可以选择回到已打通的任意一个章节进行游戏。在游戏通关以后还会追加“おまけ”这个选项，里面有数个变装小游戏，同样值得大家一玩。



移动

在游戏中点击画面右下角卢梭的头像，可以利用“移动”这项指令在各个场景之间移动。游戏的一个场景只会与固定的数个场景相连，若大家想前往这些场景以外的地方，就需要通过特定的“中转站”场景才能做到。例如：若想从学校到药店去，则要走学校、站前广场、药店这样的路线，其中站前广场是“中转站”。其他地方也一样，请大家牢记这一点以避免在同一个地方不断打转。游戏的另一种移动方式为直接点击场景内的物体，这样就能进入相应的房间或地点。



情报收集

对话是收集情报的重要途径，用笔点击场景中的人物就能与他们进行对话，通常在与某人谈话数次后就会有新的对话选项出现，新的选项通常关系到重要情报。因此在与NPC对话的时候，大家最好留意是否有新的选项出现。此外，对场景的调查也十分重要，除了点击场景内一些特别的物品外，还可以点击人物的身体，甚至点击卢梭本身来推动故事的发展。

道具的使用

在游戏中点击画面右下方卢梭的图标可以选择使用道具。道具包括普通道具以及照片两种。普通道具一般会在剧情中获得，通常是用来解谜的，其中通讯器则是用来与卢梭的搭档塞努联系的。顾名思义，我们可以在“照片”的选项中查看已经取得的照片以及相应人物的相关资料，这对游戏中的某些问答选项有一定作用。





怪盗卢梭 事件簿

这款游戏的人物十分可爱，剧情轻松幽默而充满温情，因此小白龙会简要地介绍游戏的剧情，但本作真正的魅力，只有在玩过这款游戏之后才会真正有所体会。由于本作有不少分支选项以及解谜要素，为了方便大家通关，小白龙会把某些章节的要点在下文列出。

第一话 怪盗VS名侦探

难点提示

第二章 1．课堂上先与带帽子的同学对话，再点击黑板上方的挂画，向麦克风吹气两次把挂画吹落。

2．移动到药店后为药店姐姐拍照，完成与她的对话后移动到拉面店。在拉面店需对麦克风吹两次气才能推动剧情发展，为拉面店老板拍照并完成与他的对话后移动到站前广场。与站前广场的饭团人对话并为怪兽海报拍照，之后前往公园变装成怪兽与小孩子游戏并取得孩子手上的电筒。回到站前广场利用道具照亮饭团人的脸并替他拍照。最后回到河本的屋子先后变装成药店姐姐、拉面店老板以及饭团人。

第三章 1.自由变装进入警察局后完成与警部的对话。调查墙上的地图后移动到厕所变装成拉面店老板。离开厕所后按照第2、1、3、3项的顺序回答拉面店老板的问题。再次与警部对话，之后移动到警察局门外拍摄通缉令的相片。变装成通缉犯后按照第1、3、2、2项的顺序回答警部的问题。完成与骷髅人的对话后变装成警部即可离开监狱。

第四章 1．给看门狗一根骨头后替它拍照，在之后遇到的密码门处画上它的样子。

2．遇到机器人后移动到侦探雕像处为雕像拍照。之后变装成雕像回去找机器人，剧情过后点击地上的锤子消灭机器人。

3．在卢梭与塞努被警卫包围的时候，先调查身后的雕像，再变装成雕像，最后使用锤子攻击坏侦探即可过关。



第二话 怪盗VS伪超能力者

难点提示

第一章 1.在回忆部分，需要对着麦克风吹气，并且在老师进入箱子后合起NDS才能推动剧情的发展。

第二章 1.跟塞努开作战会议时依次选择第1、2、2项



2.进入建筑物内部完成与药店姐姐以及母子的对话后，调查大厅左上、右上两幅海报。离开建筑物用通讯器联络塞努。

3.前往1丁目完成与栗子人以及骷髅人的对话，在骷髅人睡着后去找药店姐姐就能得到2丁目的情报。在2丁目取得场景中的棍子并完成与栗子人二号的对话，之后出现的分支选择第三项。回到1丁目使用棍子替骷髅人挠痒，随后把他带到2丁目，与两人对话数次后就能前往3丁目。在3丁目完成与栗子人三号以及饭团人的对话后，点击场景中的大南瓜。稍等片刻，等栗子人探出头来的时候点击他，最后完成与他的对话。

4.先回到建筑物门前，再移动到特设会场使用通讯器与塞努联络。在选择栗子人四号相貌的时候，依次选择第1、3、3项，之后进行栗子人四号A级别的变装进入会场。

第三章 1.第一个分支选择第三项，然后分别点击红色大楼、有招牌的大楼以及有两条天线的大楼，最后再次点击红色大楼，在分支中依次选择第2、3项。

第四章 1.移动到3丁目调查场景中的腿，用棍子把饭团头挠醒，完成与他的对话后移动到2丁目并变装成栗子人四号(即合并图片那一个)与栗子人2号对话即可取得抹布。进入2丁目背景中的门，之后再以栗子人四号的变装进入单眼警官所在的房间。

2.先调查房间内的照片，再调查电话，之后调查墙上的钟，在限定时间内依次点击画面右方的电箱、电箱的把手、右上方的"设备"、左下方的"展望エレベーター"、"ON"按钮。

第五章 1.在连续五次限时变装后来到黑色建筑物的前方，替光头老人照相后，变装成老人。然后点击建筑物墙壁上的洞，使用抹布擦亮自己的头就能进入黑色建筑物，建筑物内的分支选项依次选第1、3、3项。

剧情简介

学校的附近出现了一名超能力美女，她利用"超能力"把茶叶老师变走了。为了调查事情的真相，卢梭再次出动。兜兜转转，卢梭终于进入了超能力者表演的会场，拆穿了她的把戏。但她却让会场里的所有人都消失了。逃离会场之后，卢梭经过调查发现她所谓的超能力其实都是利用机关骗人的障眼法，她假扮超能力者的目的就是为了骗取金钱。在卢梭与塞努的努力之下，茶叶老师终于得救了，坏人最终也难逃法网。

第三话 怪盗VS外星人

难点提示

第二章 1.先到各个场景进行调查，再进出药店数次就能遇到药店姐姐。与她对话后得到宇宙税务所以及UFO俱乐部的情报。移动到宇宙税务所变装成药店姐姐与药店姐姐的男友对话并取得他的照片，为背景中的外星人海报拍照后离开。回到药店变装成药店姐姐的男友(注意要把照片倒过来画)，在与药店姐姐的对话中依次选择第1、4项就能取得会员卡。

2.前往UFO俱乐部变装成药店姐姐的男友(A级)，使用会员卡进入俱乐部。与俱乐部"女"老板对话的时候依次选择"ぼくのこと"、"医者"、"映画"、"すき焼き"即可进入VIP房间。调查桌子上的三张图片并为它们拍照。

3.变装成宇宙人(注意把另一边脸补全)进入UFO，在密码锁上画上带有"开"字的图案即可把门打开。外星人会议中的分支依次选择第5、6、5项，之后进入右边的房间点击场景内的屏幕进行拍照。回到外星人所在房间，与石头脸外星人对话后，依次变装成"オトメ星人"、"へのへの星人"、"チューオー星人"、"メンドー星人"。进入右边的房间变装成"ゲキガー星人"，回到会议室与石头脸对话取得钥匙，用钥匙打开左方的门。

第三章 1.进入过道中间的房间，并调查房间里的小洞数次，之后用通讯器与塞努联络。再次调查小洞就会发生卢梭被擒的情节。

2．调查牢房里的所有物品，之后点击右边的墙壁，在四个选项都选过后，调查白色被单。然后再次调查右边的墙壁并选择新的选项。在外星人拉扯被单角落时，用笔点击外星人拉扯的地方。

第四章 1.在各个场景中进行充分的调查，到学校帮小女孩吹起气球，到公园前帮小狗找骨头(骨头在背景的滑梯处)。回到秘密基地的废墟处点击被烧毁的房子，分支对话选择第六项。



第五章 1.变装成电梯按钮后的分支选第四项，其后在倒数结束前点击身后的按钮就能进入有一机器人的过道。调查机器人后进入中间的房间先调查花瓶，再调查外星人。回到过道进入最左方的房间与外星人对话，之后再次前往中间的房间与外星人对话。调查机器人并变装成指着1点的挂钟，然后变装成"へのへの星人"。

2.调查黑暗房间里的机关，分别画上带有"明"字与"出"字的图样。连续点击装置将装置破坏。

3.在回避外星人的追踪后(分别变装成A级挂钟与砖块)，来到有两个机器人的场景。变装成"オロコンナ星人"进入会议室，进入右边的房间撕掉最左侧的海报后回到会议室，把海报贴到外星人背后并拍照。在两个机器人面前按上述的照片变装。

4.在BOSS出现后先点击右边的箱子进行A级变装，然后在BOSS胯部的白色正方形上画上卢梭的样子。打倒BOSS后需两次在密码锁上画上带有"开"字的图样并在黑暗中点击门的把手，最后按照指示在规定时间内画出相应的交通标记。

剧情简介

……出来的外星人……他们利用重力装置与超能力……人们低收重税，卢梭为了救人们于……UFO，原来这……与他们的首领正是……俱乐部的时候，卢梭的爷爷忽然出现教训了卢梭一番，并告诉他要……

……踏上寻找新基地的旅程。

沙场秋点兵

透析愈演愈烈的次世代战争

特别企划 SPECIAL FEATURE

E3展硝烟已过，而次世代的战火正愈烧愈旺。这是一场势均力敌的战争，各有所长的三大主机让我们无法看清战争的结局。PS3继承皇室血统，却因为背负着整个索尼集团战略转型的重担而步履蹒跚；X360在日本惨淡经营，然而却有欧美市场的强力支持和绝对的价格优势；任天堂在家用机市场长期萎靡，而Wii却凭借创意玩法而成为业界焦点。自PS统领游戏产业以来，业界已经有将近10年没有出现过如此旗鼓相当的竞争局面，这一次的次世代战争注定将空前壮烈。炎炎夏日已至，按照以往的经验，各大硬件商在7～8月份间将会展开又一场声势浩大的争夺战，届时可能会有次世代战略的进一步重要情报公开。在E3上折戟的PS3如何重振声威？X360如何争夺难攻不落的日本市场？Wii如何制定最佳的上市计划？这一切会在秋季商战前逐渐明朗。而在此之前的短暂宁静期里，我们有必要对目前的次世代局势梳理一番，这或许有助于我们从更多的角度窥见游戏业的未来。

PS3



发售日

2006年11月11日(日版)

2006年11月17日(美版、欧版)

售价

499美元、499欧元、62790日元(20GB版本)

599美元、599欧元、约7.5万日元(60GB版本)

▽基本性能

CPU	3.2GHz CELL处理器
GPU	550MHz RSX
内存	512MB (256MB XDR+256MB GDDR3)
浮点运算能力	2 TFLOPS
多边形运算能力	2.75亿每秒(未确定)

PS3性能的关键在于由索尼、东芝和IBM合作研发的CELL处理器，CELL采用PowerPC架构，共有7颗协处理器，具有极强的潜力。不过根据最近业内人士透露的消息，由于PS3的架构太复杂，因此游戏开发的难度极高，之前在E3上公开的试玩DEMO其实只不过是在PS2游戏标准的基础上进行HD化，尚未发挥PS3的真正实力。另外，PS3的RSX图形处理器多边形运算能力据称只有2.75亿每秒，远低于X360。

潜力尚未发挥!

Wii



发售日

2006年第四季度

售价

预计2.5万日元以内

▽基本性能

CPU	IBM"百老汇"(运行频率预计为729MHz)
GPU	ATI"好莱坞"(运行频率预计为243MHz)
内存	预计为88MB (24MB+64MB 1T-SRAM)

任天堂对Wii的实际性能规格一直只字未提，目前只能从第三方提供的资料推测其大致性能。基本可以确定的是，Wii是在NGC主机架构的基础上进行轻度改良，画面效果的提升不会很明显。不过也正是因此，Wii的造价远低于PS3和X360。另外，ATI方面曾表示，E3上展示的Wii性能仅是冰山一角。据估计，Wii的图形处理器性能应该是NGC的2.5倍。

主机性能够用就行!

X360



发售日

2005年11月21日

售价

399美元(豪华版)、299美元(简装版)

CPU	运行频率预计为3.2GHz的对称型3核心CPU
GPU	运行频率预计为500MHz的ATI CUSTOM图形处理器
内存	512MB GDDR3
浮点运算能力	1 TFLOPS
多边形运算能力	5亿每秒

发售已经半年多的X360如今已渐入佳境，具有惊人画面表现力的游戏陆续推出。X360的GPU据称造价在PS3的RSX之上，其性能与Radeon X800/850相当。此外，X360采用的CPU由于技术更为成熟，因此成本上有更大的周旋空间。从明年第一季度开始，该处理器将采用65纳米工艺，其成本、芯片发热量和耗电量都有望得到有效控制。

三大主机基本规格 彻底比较

高清画面性能

解析度	最高1080p
输出端子	AV多重输出端子、光纤数字输出端子、HDMI输出端子（仅限60GB版本）

PS3具备三大次世代主机的最高画面解析度，是第一台具备1080p真正高清画面的游戏机，搭配HDMI端子，可以发挥新一代HDTV的最高画面表现力。因此索尼屡次宣称，PS3才是惟一具备HD规格的游戏机。可惜的是，20GB版本将不支持HDMI。



具备最高清晰度的次世代主机

网络功能

网络服务平台	PlayStation Network Platform(暂定名)
专属网络服务	e-Distribution

内部代号为"PSNP"的PS3网络服务平台类似于微软的Xbox Live，提供了个人登录账号、好友列表、对战配对、即时信息收发、视频聊天等8项服务。通过各游戏内建的网络商店界面可以直接在网上购买道具，也可以通过e-Distribution购买各种游戏娱乐内容。网络服务费用支付则是采用了类似国内流行的游戏点卡的"The PlayStation Card"。最近还有消息显示，PS3可能会采用类似PSP的系统软件升级的方式不断开通新功能。

可不断提供新功能的网络服务！

控制器

动作感应功能	6轴感应系统
震动功能	无
无线手柄有效距离	蓝牙2.0 EDR，有效距离30英尺
电池使用时间	24小时

PS3手柄在设计上结合了Wii和X360的特点，位于Select和Start键下方的新增按键作用类似于X360手柄上的X状导航键，新增的"6轴感应系统"具备了类似Wii的动作感应功能。PS3手柄不仅可以感应方位，也可以感应加速度，具有相当大的发挥空间。可惜由于担心影响动作感应的精度，PS3手柄取消了震动功能。

结合X360与Wii特色的独特手柄

对应媒体及其他



- 2倍速BD-ROM、8倍速DVD-ROM、24倍速CD-ROM、2倍速Super Audio CD
- 读卡器：记忆棒、SD卡、CF卡
- 其他输入装置：4个USB2.0接口
- 兼容性：向下兼容PS、PS2
- 无线LAN：蓝牙2.0、IEEE802.11b/g(仅限60GB版本)
- 与PSP连动：可通过无线LAN或USB2.0与PSP连动

类似PC的可升级式架构

高清画面性能

解析度	最高画质输出为853×480
输出端子	AV多重输出端子

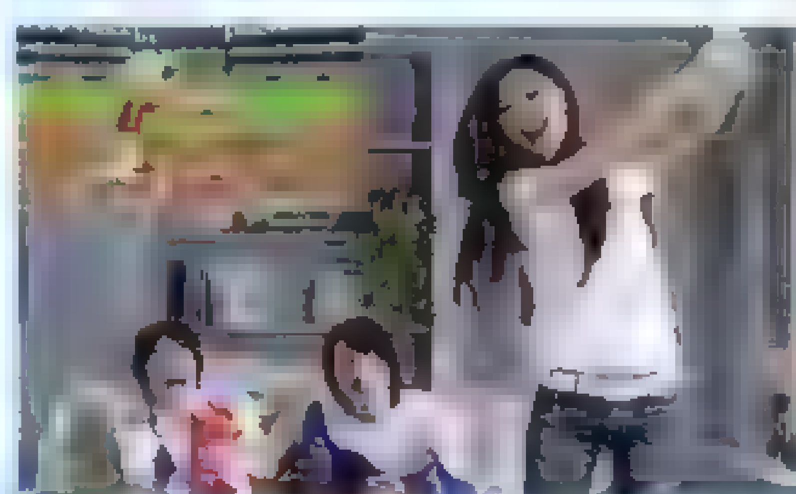
宫本茂表示："480p是我们的标准"，显然Wii是不支持HD的。任天堂表示，支持HD是一件很容易的事，但现在HDTV的普及度还十分有限，5年后任天堂或许才会考虑HD。



[illegible]

网络功能

网络服务平台	未公布
专属网络服务	WiiConnect24 虚拟主机



Wii是一款纯粹的游戏机，因此不会有Xbox Live和PSNP那种涵盖多种娱乐媒体的统一网络服务平台，不过Wii同样提供了丰富的网络功能。通过Opera网页浏览器可以用Wii浏览网页，而WiiConnect24可以让Wii全天在线，下载厂商提供的追加资料。

全天候在线的网络服务

控制器

动作感应功能	3轴立体空间动作感应
震动功能	有
扩展性	标配左右手柄，右手柄底部扩展槽可外接多种控制器。
无线手柄有效距离	与电视距离5米以内



Wii的手柄比主机本身更重要，除了已知的功能外，右手柄的底部扩展槽也为解放游戏制作人的想象力提供了基础。可以说，Wii的前途命运已经完全压在了这款手柄身上。

前所未有的直觉式操作体验

对应媒体及其他



- Wii专用12cm光碟、NGC专用8cm光碟
- 读卡器：SD卡、NGC专用记忆卡×2
- 其他输入装置：2个USB2.0接口、感应器插槽、4个NGC手柄插槽
- 兼容性：向下兼容NGC游戏
- 无线LAN：IEEE802.11b/g
- 与NDS联动：可通过任天堂独自开发的通信协议与NDS连动

将与NDS实现趣味联动！

高清画面性能

解析度	最高1080i
输出端子	标准AV线、HDAV线

X360的最高解析度虽然与Xbox一样都是1080i，但通过X360的强大处理性能和HDAV线，却可以提供在Xbox上完全无法想象的高清画面。虽然PS3可支持1080p，但支持1080p的电视机并不多，拥有1080p电视机的玩家更是凤毛麟角，而用普通的HDTV很难看出PS3和X360在画面解析度上的差距。



开启游戏机HD时代先河

网络功能

网络服务平台	Xbox Live
专属网络服务	Live Anywhere

Xbox Live成熟而周到的网络服务得到了广泛认可，对微软而言，X360网络服务的发展与主机的发展前景一样重要。Xbox Live对于享受X360游戏乐趣是不可或缺的，所有X360玩家都可以免费享受基础网络服务。将X360、PC和手机整合起来的Live Anywhere则是微软投入巨资打造的网络计划的一部分，通过这项服务，玩家用任何设备都可以接入同一款游戏，体现了网络时代"娱乐随身随地"的诉求。

目前最为成熟的[illegible]

控制器

动作感应功能	无
震动功能	有
无线手柄有效距离	10米
电池使用时间	40小时

X360的手柄改变了人们最初对Xbox手柄的恶劣印象，手感和造型方面都得到了肯定。虽然没有动作感应功能，对于习惯了传统手柄的老玩家来说，X360的手柄或许才是最亲切的。此外，可与PC通用的特点也体现了微软将PC和家用机游戏进一步融合的意图。

[illegible]

对应媒体及其他



- 12速DVD-ROM(支持DVD-Video、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW)
- 其他输入装置：4个USB2.0接口、2个记忆卡插槽
- 兼容性，向下兼容Xbox
- 硬盘可选购
- 面板可更换
- 可外插HD-DVD播放器

配合HD-DVD播放器[illegible]

PS3 久多良木 健 Ken Kutaragi

“我一直希望在最棒的舞台做出最棒的发布！”



在SCE的发表会结束后，媒体记者立刻在会场上直接请到久多良木健社长接受访谈。

——本次发表了价格、发售日以及控制器的情报，真的是大放送啊！

久多良木：真的是全力大放送了。这次我们也展出了多款对应的游戏，而且在E3会场中的展台上也能实际玩到。

——会场中所用的主机是实机吗？

久多良木：其实我们也可以提供实机，但如果使用实机来参展的话，试玩版的游戏就必须要烧录到光盘上，这样一来就不得不考虑到烧录光盘的时间，到最后大家所试玩到的可能已经是好几天以前的版本了。不过PS3是一个完全的网络平台，所以就算不把游戏烧成光盘，也一样可以通过网络让开发现场的工作人员每天都把最新版的程序码传送过来，也就是说我们能够随时把开发中的游戏更新到最新的版本。就拿我们这次公开的《GT赛车HD》来说，今天的版本就比昨天跟前天收到的版本增添了不少新内容。

——会场中的主机也连上了网络吗？

久多良木：没错，这次会场上展出的主机全部都连上网络了。以前我们必须要将游戏烧录成ROM，然后再请大家用开发专用的主机来玩，但现在到了PS3，这些全都可以通过网络来做到。

——可以玩到的作品看来也不少。

久多良木：其实，如果从主机发售的时间来看，目前能有这么多惊人的作品以可试玩状态参展，这种例子在过去可是找不到的。

——具体上有哪些同时发售的作品呢？

久多良木：嗯……我想这问题应该不怎么重要吧？我之所以会这么说，是因为“一款作品”这样的概念在将来可能会消失。因为PS3是一种网络平台，所以一直到游戏正式发售之前，完成度随时都有可能会改变。

——在价格方面您有何看法呢？

久多良木：我自己倒是觉得这样也许太便宜了吧（苦笑）。在以往PS跟PS2推出的时候，初期定价都比当时的现役机种贵了一万日元以上，就算这样还是一样卖到缺货。如果当成玩具来看这个价格确实是贵了一点，但只要玩家们能在其中发现到超乎玩具以上的价值，相信大家一定还是会愿意购买的。因为PS3是独一无二的游戏主机，仅此一家别无分号。

——话说回来，今天的闪电发表非常多，真让人目不暇接呢。

久多良木：对，譬如手柄就真的是到最后一两天才调整好的。我一直都很希望能在大家还没做好心理的准备的时候，在最棒的舞台也就是E 3 展中进行发布（笑）。总之，就是希望能赶快让大家玩到。

——看来将会有着非常惊人的世界等着我们呢。

久多良木：是的。昨天跟明天的世界将会是完全不一样的，这就是PS3。

X360 彼得·摩尔 Peter Moore

“在一年后，Xbox360将成为第一名的主机！”



在E3展期中，领军微软综合娱乐&设备部门互动娱乐事业部的副总裁彼得·摩尔自然也没有被媒体记者们放过。

——在全球都表现抢眼的X360，在日本却一直陷入苦战。您认为原因是出在哪里呢？

摩尔：问题还是出在游戏软件上。今后我们也将持续发行许多游戏。从今年年底到明年的这段时间，我们已经计划要推出《蓝龙》、《失落的奥德赛》等能让玩家拥有刺激体验的游戏，而且我们最期待的《光环3》也会在此时推出。

——总觉得在日本夏季商战期间的作品阵容比较薄弱了一点……

摩尔：由于夏天是一个充满活力的季节，所以大家应该还是会走出户外吧。因此，在这个时期游戏市场不会太过活跃。更何况今年夏天还有世界杯登场，所以我们认为把游戏抢在这个时候发售不是一种聪明的做法。

——有没有降价的可能性呢？

摩尔：我们完全没考虑要降价！X360目前在全球的销售状况都非常理想，我们应该没有必要考虑降价吧。尤其是PS3的价格还比X360高出相当多，从这个角度来看的话，降价也是没有意义的行为。

——您认为推出X360 HD-DVD播放器对于主机的销售状况能够带来多少贡献呢？

摩尔：其实我们并不认为推出HD-DVD播放器能够促进X360主机的销售。我们推出HD-DVD播放器是希望能对已经购买了X360主机的消费者提供欣赏高画质影像的机会，因此从这样的角度来看，HD-DVD播放器终究只是一个用来欣赏影像的装置而已，只能算是主机的附加价值之一。

——HD-DVD播放器的价格大概会是多少呢？

摩尔：虽然价格现在还不能对外公开，不过有一点可以确定的就是肯定会比PS3还要便宜哟。（笑）

——竞争机种已经在本次E3中发表了详细的情报，您怎么看？

摩尔：关于PS3，我总觉得价格太高了点。曾经有朋友对我说：“如果不努力多加点班的话可能会买不起啊”，而这听起来似乎不是开玩笑的。

——根据SCE相关人士的说法，PS3并不是一台游戏主机，而是一台电脑，所以说六、七万日元的售价应该算是很便宜的价格，请问您认为呢？

摩尔：关于PS3的状况，由于主机现在还没有发售，因此对于它到底能做到什么程度，我们也不是很清楚。在X360上，也还有很多可以办到的事。但无论X360或是PS3，都是要让使用者体验到各种娱乐的机器，因此对于娱乐相关的内容来说，能不能准备足够多的要素，也是一件非常重要的事情。而X360在娱乐性这点上可是相当强劲的，就拿网络这一项作为例子来进行说明吧，光是靠Xbox Live就已经能够提供非常多样化的服务了；另一方面PS3则是还没有发表有关网络部分的详细情报，所以目前还很难说。

——您认为到明年的E3为止，三台主机的市场占有率将会呈现出怎样的比例呢？

摩尔：那当然是X360会取得第一名的宝座！X360目前不但拥有市场销售的气势，而且在今年年底之前将在全世界出货1000万台。再怎么说，对于才刚开始在市面上发售的PS3和Wii，市场占有率想要超过X360都是一件不可能的事。

E3展之后的业界局势

去年E3展前后，业界激流涌动，索尼与微软之间的口水战连绵不绝，第三方投靠索尼或微软的消息此起彼伏，两大阵营间的正面冲突蔚为壮观。然而，在今年的E3展上，PS3的发售计划大白于天下，Wii的游戏感觉也得到了认可，然而E3展后的业界却是一片风平浪静。对于这场前途未卜的战争，各第三方似乎都在静静地观望。我们最经常听到的不是某某第三方以某某独占大作向某某硬件商表示支持的消息，更多的是对三方都大加褒奖的中立之言。这种迷茫的状态和极大的不确定性带来了极高的投资风险，对于游戏业的投资者们而言当然不是一件好事。因此在E3展后，各业内分析家纷纷现身说法，预测游戏业的未来，为投资者们指点迷津。将这些分析家的观点进行总结，我们可以更为清晰地了解目前的业界局势。

微软 PS3高价战略的最大受益者

如果PS3的价格不是599美元，微软或许已经准备好年内推出《光环3》、X360降价等种种应对措施，而如今这几张王牌都可以押后再用了。彼德·摩尔表示，X360已经有足够强的价格优势，因此无需降价；微软公关部经理John Porcaro明确表示，X360今年之内没有降价计划。甚至曾经由盖茨钦定于PS3上市期间推出的《光环3》预计也要延期到2007年。欧美厂商对X360的支持甚至超过了PS3。今年E3展的"游戏批评家大奖"中，X360游戏获得了21项提名，而PS3仅为10项。率先突破1000万台出货量的主机将会给第三方极强的心理保障，因此一直被微软视为努力的目标。而如今比尔·盖茨已经可以自豪地宣布："竞争对手的主机上市之前，X360的全球销量将会突破1000万台！"



索尼 负担沉重的高风险策略

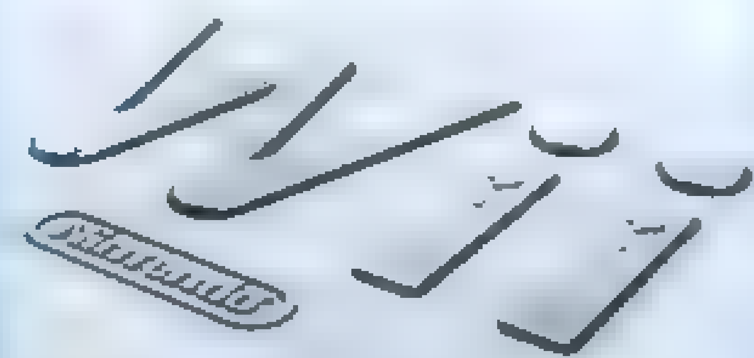
索尼CEO霍华德·斯特林格承认，PS3采取了高风险策略。投机者喜欢风险，但更多的投资者希望能够远离风险。因此E3展后，大多数分析家对PS3的前景充满担忧。日本顶级经济学家大前研一认为，索尼无论如何无法摆脱困境，PS3大卖会让索尼承受极大的财务负担，而若是失败将会让索尼和第三方面临倒闭危机。ABI Rearch的研究资料显示，PS3的高价战略将会让索尼失去市场领导地位。DFC研究机构认为，PS3昂贵的价格将会让游戏产业的成长空间缩小，导致严重的玩家流失，并使得第三方的风险加大。

显然，大多数分析家抨击PS3的主要原因在于其高达599美元的价格，而造成如此高价位的主要原因则是蓝光光驱，因此索尼以PS3拉动蓝光战略的思路也遭到了人们的指责。索尼在推进家电业走向HD时代的过程中步伐太快，在HDTV普及率不足、蓝光技术远未成熟之时就让PS3匆忙上马。PS3是先锋也是试验品，如果能够度过初期的艰难阶段，熬到家电业大环境成熟之时，PS3固然可以扬眉吐气。然而这段可能将十分漫长的转型期，也将成为竞争对手将索尼拉下宝座的最佳机会。



任天堂 逆市战火的新市场拓荒者

E3展期间，日元不断升值，日本整体股价大跌。按照以往的经验，有着大量外汇储备的任天堂在这样的环境下股价必然随之暴跌。然而Wii带给投资者们的信心却使任天堂在这样的逆市中强烈反弹，股价飙升了将近20%，成为任天堂挂牌上市以来极其罕见的异例。Wii在E3上的展出获得了绝对的成功，不过岩田聪也曾明确表示，能否击败索尼和微软任天堂并不在乎，因为任天堂的目标并非传统玩家，而是开拓新的市场群体。目前任天堂已经在策划面向非游戏媒体的庞大宣传计划，有NDS的成功案例在前，Wii的新市场开拓前景一片光明。



Wii 宫本茂 Miyamoto Shrine

"不是让游戏主机进化，而是要做出焕然一新的主机！"

在E3举办期间，任天堂开了一场联合采访记者会。过去每年都有重大事件发表，今年也不例外，任天堂情报开发本部长宫本茂先生也陆续提及了许多像Wii的概念等充满震撼性的消息。在这里我们为大家整理了一些宫本茂先生在记者会上曾提及的重要发言。

"Wii的竞争对手是世界上的所有商品"

任天堂表示："虽然过去都是在游戏业界内进行竞争，不过在目前状况下游戏人口正逐渐减少。我们将以特殊控制器来降低游戏的门槛，并以增加游戏人口为目标。""不是让游戏主机进化，而是要做出焕然一新的主机"（宫本）。这正是任天堂对次世代主机所作出的回答。

"要是将《星际火狐》直接换上Wii遥控器似乎就可以完成新玩法"

虽然Wii拥有可以玩到任氏旧游戏的虚拟平台功能，不过这并不是仅仅移植过去的游戏而已，说不定还有重制Wii专用版本的机会。

"希望能让大众产生电子游戏是大家一起玩的印象"

如果要说过去的电子游戏带给人的典型印象……那就是阴暗的房间里放着游戏主机，电视散发出来的光芒照在坐在前面的孩童脸上。宫本先生希望能用Wii这台主机来抹除这种灰暗的印象，并从开发者立场以"从旁看别人玩游戏时会觉得'自己也想要试着玩玩看'，我认为这种想法相当重要。我希望能够做出只要看到正在玩Wii的人就会觉得'想试着玩玩看'的作品"这段话来说明Wii这台主机的概念。

"如果是5年后的任天堂，高画质是理所当然的，不过……"

在面对记者"为什么Wii没有对应HD（高画质）呢？"的问题时，宫本茂先生做出了"我想只要看了现在正在跟任天堂合作的公司就可以了解，其实要对应HD是件很简单的事，不过从整个大环境平衡看来，HD现在还只是在刚起步的状况，而Wii的目标是试图成为一台连接到大众电视的游戏主机"的回应。并表达出了就现阶段而言还不到对应HD时期的个人见解。



见证 十位知名游戏制作人亲历E3后的证言

次世代

2006年的E3，给游戏界带来的绝不仅仅是惊奇。然而，站在游戏制作者的立场，又是如何看待今年这届令人震撼的E3以及这场次世代主机大战的走向呢？以下，便是来自制作方的证言——对于这场风云变幻莫测的次世代战役，相信他们才是具有最高发言权的一部分人。

寺田贵信

Banpresto
SR开发部监督

代表作品：“《超级机器人大战》系列”

PS3的预定发售日是11月11日，跟我的生日同一天呢。（笑）不过不管是PS3还是Wii的阵营，事前的情报战都打得相当漂亮，让我感受到当初PS、SS及N64争夺天下的那种热度。对我来说，价格要比主机的性能或发售日更令人关心，毕竟我总觉得这几年来家用游戏机的价格似乎有点对消费者视而不见。PS3跟X360都把价格定在比较高的阶段，所以Wii会定出什么样的价格让我非常好奇。其实更重要的还是软件的开发环境，要是连我们开发商都被丢下不管，老实说一定会很难撑下去。不过，若是硬件的进化停了下来，业界本身又会陷入封闭的情形，所以我想先以好奇的眼光对新主机的发展情形观望上一阵子。



▲几次以失败告终的3D化尝试表明“机战”在次世代主机上的前景并不乐观。α的时代已然完结，β路在何方？

冈本吉起

Game Republic
董事长&CEO

代表作品：Capcom经典街机游戏系列、《源氏》

这次E3真的很好玩！让我看得非常兴奋而在会场上四处逛来逛去。以往每次参加E3时都一直在开会，让我没办法慢慢地看个仔细。既然已经知道原来E3这[illegible]年当然也就非去不可了。我有参加各家公司的发表会，每一场都非常热闹。针对次世代主机的前景，我问过许多朋友，但得到的意见分歧很大，这应该也表示状况就是依然混沌不明吧。这次是否会不再只有一家独大，而是各自掌握自己擅长的领域呢？不过话又说回来，在Wii展台排队的玩家队伍还真是惊人，四个小时居然还能排得若无其事，要知道这四小时排下去当天的时间就用掉一半了啊，而且就算排了这么久，能实际接触到Wii的时间也就只有几分钟而已……果然还是觉得不太过瘾啊。



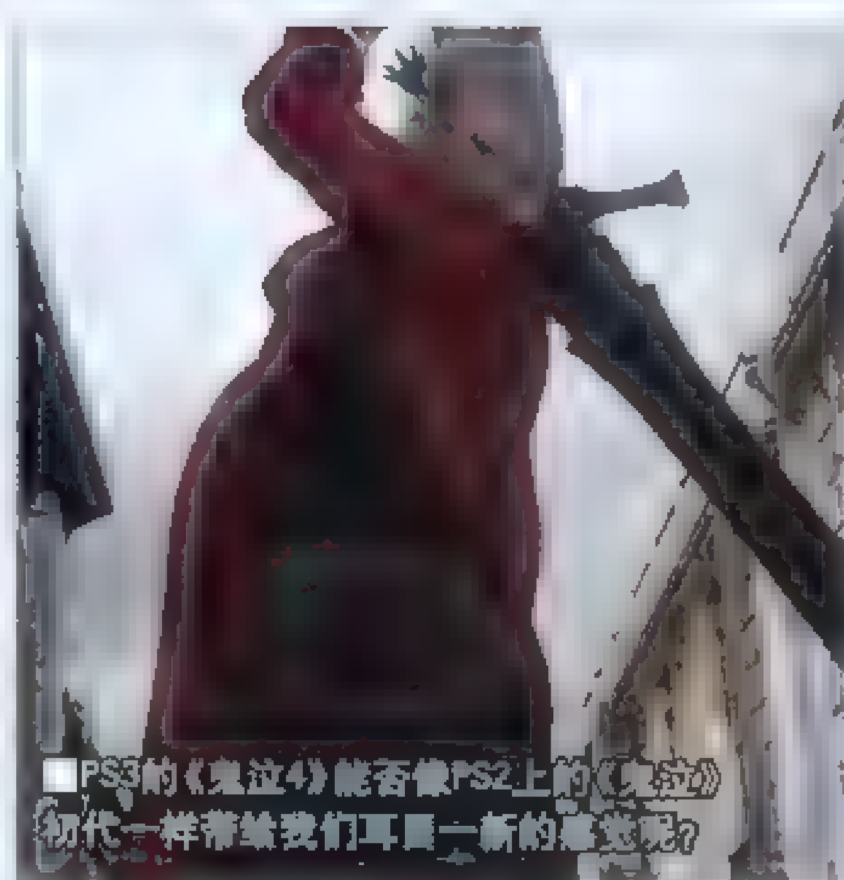
■在《源氏2》里，除了更加爽快的战斗体验外，想必在前作中曾大有点小的静御前MM也应该会加重戏分吧。

小林裕幸

Capcom
制作人

代表作品：《生化危机》系列、《战国BASARA》系列

仔细来分析看看今年E3中展出作品的类别，应该就会发觉动作类游戏所占的比例比起往年要少得多。当然第一人称射击游戏与运动类型游戏还是一样多，但总觉得开创出全新游戏类别的作品反而是变少了。至于在PS3方面，实在没想到他们居然会以这样的方式直接公开价格与发售日，在那之前完全没有料想到这样的状况，所以令我感到相当震撼。还有看看许多针对欧美市场的PS3独占游戏，就会发现它们的设计方式都跟日本国内不一样，非常耐人寻味。另外，E3之行让我觉得最值得的地方，就在于让我感觉掌握到了目前正在PS3上开发的《鬼泣4》完成后的整体印象。



■PS3的《鬼泣4》能否像PS2上的《鬼泣》初代一样带给我们耳目一新的感觉呢？

时田贵司

Square Enix
制作人

代表作品：《半熟英雄》系列、《寄生前夜》系列

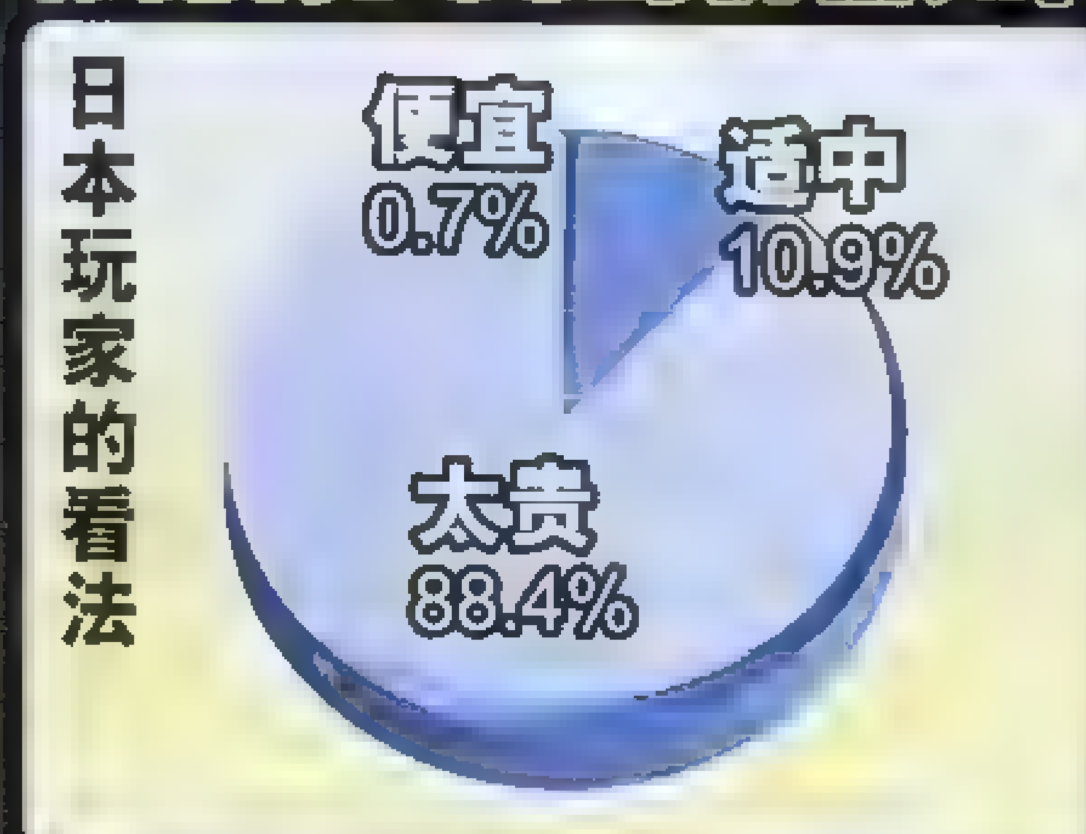
这些年来一直有着这样的倾向，而确定要细分的时候终于来了。在有游戏玩已经是理所当然的现在，就像漫画杂志有细分为少年漫画和青年漫画一样，消费者会依照自己的兴趣来选择硬件与软件的时代已经来了。但我认为这没有什么好悲观的，我想这将会考验开发者能否掌握游戏是设计给谁玩，又要提供什么内容来让他们玩，以及是否具备足够的构思能力。在这个游戏以外的领域也得面对许多竞争者的时代，我认为不该继续保持过去那种互相去争夺消费者金钱与时间的心态，而是硬件与软件要互相切磋琢磨彼此的个性，追求共存共荣。

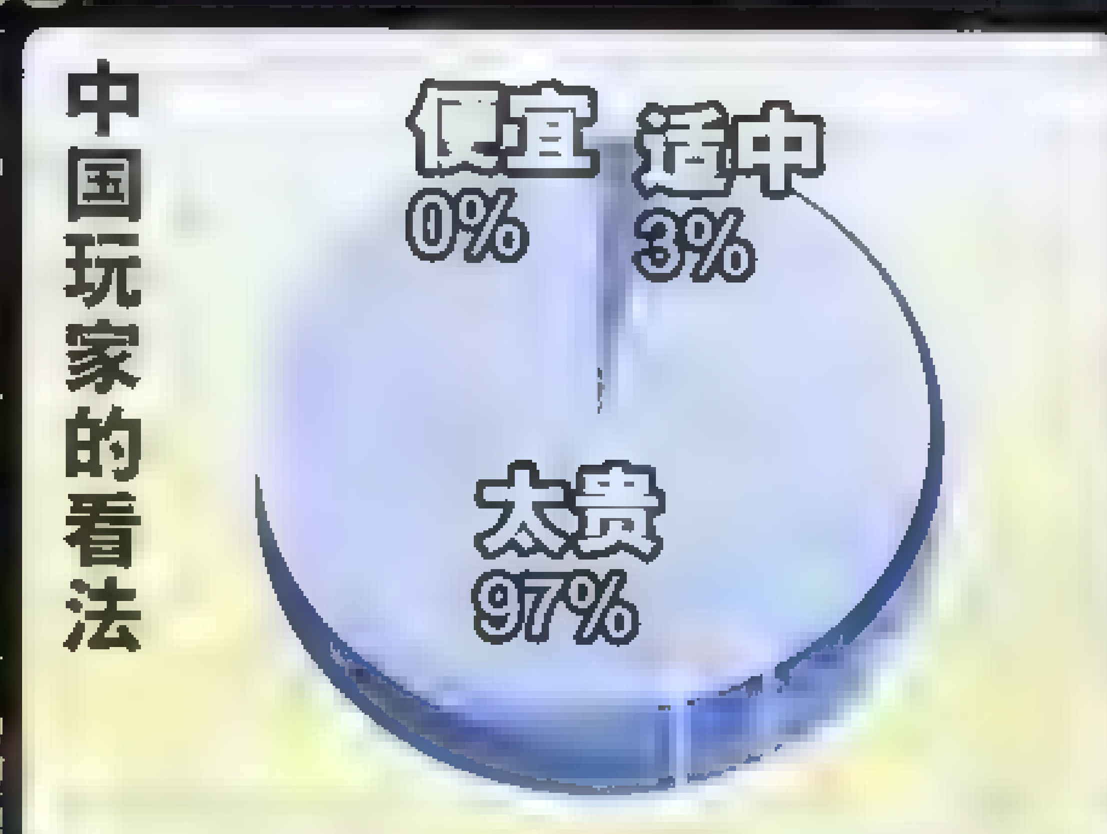


▲“《半熟英雄》系列”的恶搞精神倒也蛮符合时田贵司那一贯特立独行的风格。

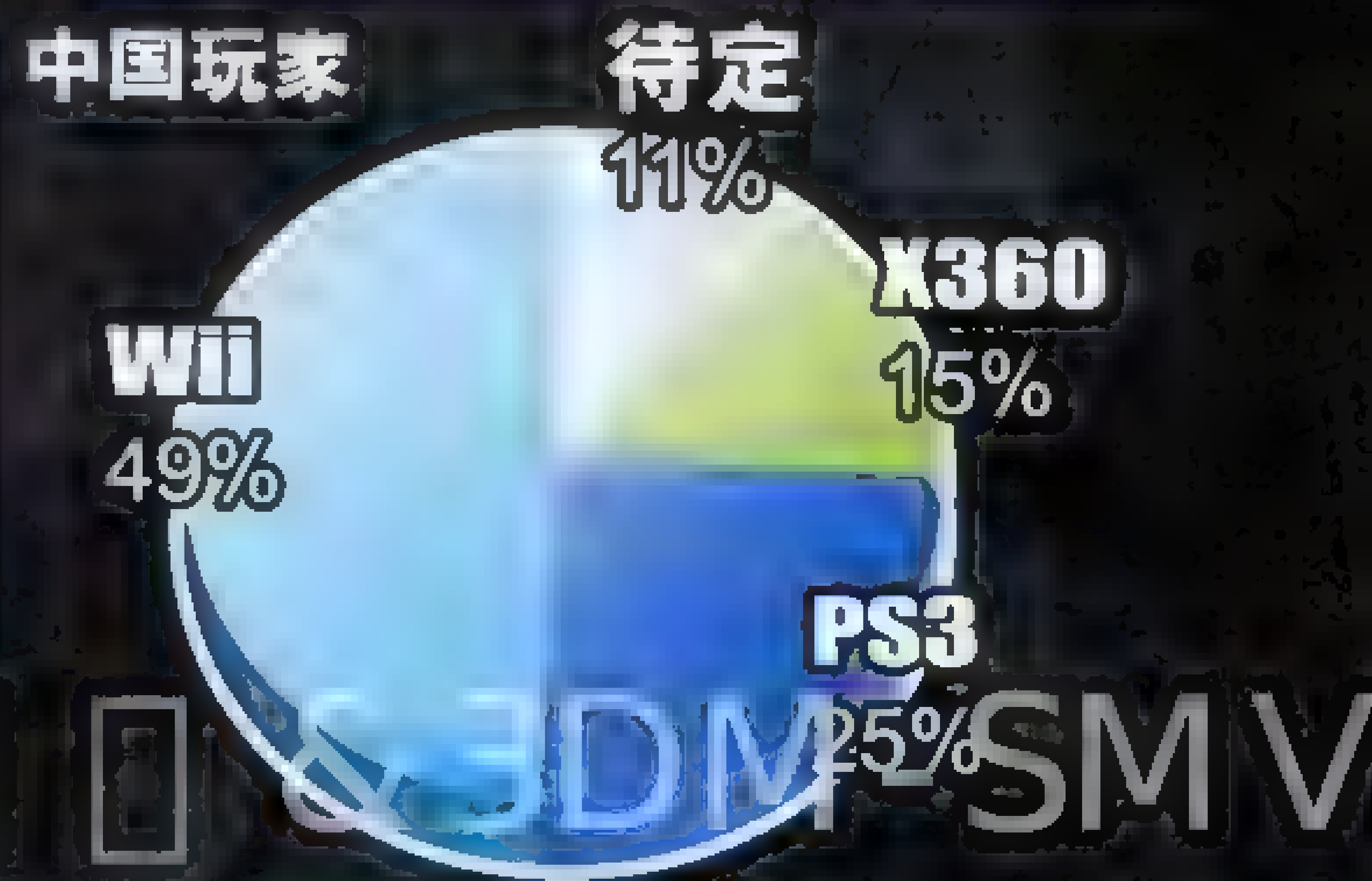
附录 关于次世代主机进行的玩家调查

你觉得PS3的价格如何？





你打算先买哪一台主机？

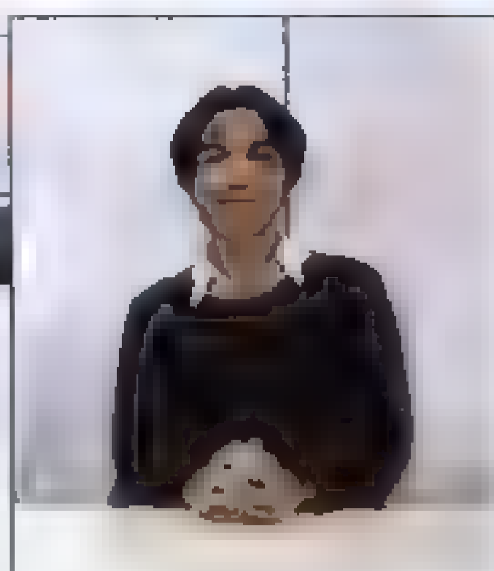




□为PS系主机首发保驾护航已经是"《山脊赛车》系列"的老传统了，但愿这次的《山脊赛车7》也能不辱使命。

寺本秀雄

Bandai Namco Games 制作人



代表作品：《山脊赛车》系列

PS3这次是将价格与发售日等比较实际的情报先行发表，而Wii则是将游戏的乐趣以最纯粹的方式呈现出来。我认为这样的对比非常有趣，但在看到PS3的发售计划中，在日本、北美以及欧洲这三个地区的发售日之间相隔不到一周，我感觉到PS3这次是玩真的了。从过去PS2的销售地区来看，这三个地区已经涵盖了全球100多个国家，所以届时将会有100多个国家的玩家通过PS3几乎同时连线，而且到那时玩家们之间还将有一种共同语言，那就是共同的游戏。举个例子来说，这就像是出现了一种任何人都能参加的世界杯，而且在游戏的过程中还会有全新的对战或交流等前所未有的游戏体验等着所有玩家们。我们的《山脊赛车7》除了继承以往"《山脊赛车》系列"特有的那种既帅气又爽快的甩尾至上主义外，同时也把目标设定在成为这种"全球同时游戏体验"的象征，现在我们正一路猛踩油门地加速开发中，敬请各位玩家拭目以待！

船水纪孝

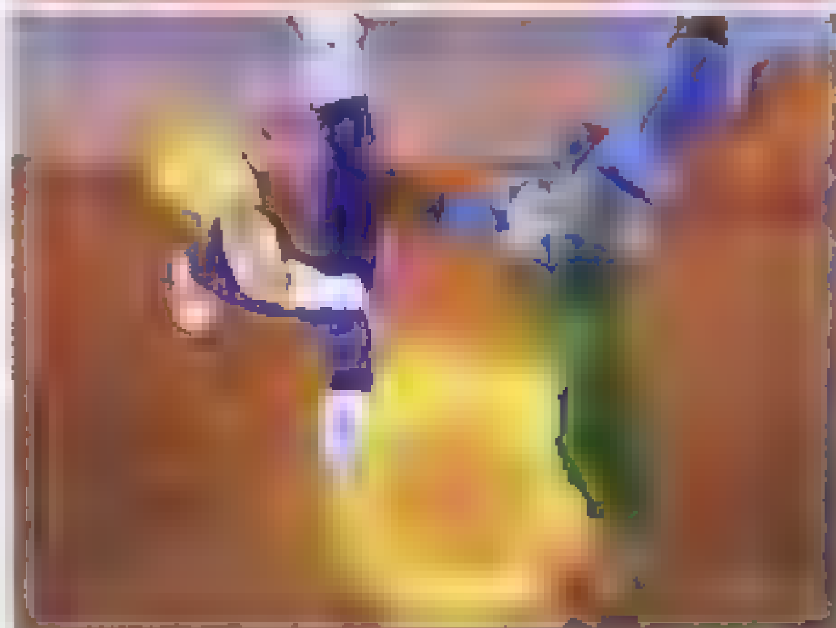
Crafts&Meister 董事长&执行监督



代表作品：《生化危机》系列、《怪物猎人》系列

我个人对PS3的手柄取消震动功能这点觉得非常震惊，但这次E3让我留下最深印象的地方，还是PS3的价格。其实，我的感想是："真亏各位能压到这个地步啊！"我本来还一直以为无论怎么去压低价格，顶多压到七万多日元就不错了。附带一提，我本来还预测发售时期应该会在明年三月，结果这点也漂亮地猜错了。一般大众或许会认为PS3的价格很高，但这点就得要靠游戏业界的人们好好将这款主机的魅力传达给所有玩家，让大家多买几台促使它降价才行。（笑）当然多少也是会觉得不安，担心不知道要怎么做才行。毕竟在主机刚推出的初期，无论如何主机的数量都是比较少的，而我们也必须要在这种情况下起步，站在开发者的立场是有着一定程度风险的。而且以PS3的情形来说，这方面的风险又比过去的例子要高出好几级。我认为，一款主机一定要有会让玩家想要玩的游戏才能够畅销。就算强调说能够播放蓝光光盘，老实说也没有像当年DVD能带来那么大的震撼。所以这样一想就会觉得PS3其实还没有很明确地强调出自己的卖点所在。我个人认为网络功能将成为一大卖点，但是很遗憾，在本次E3之中并没有提到很多这方面的讯息。至于Wii这方面，就算只是通过到现场试玩过的人来转述，也应该能感觉到有可能会先拔头筹的迹象。不难看出，大多数人心都已经是向着那边了。





▲"街霸之父"制作的"龙珠格斗"令格斗迷和龙珠迷都心驰神往。

日野晃博

Level-5 董事长&社长



代表作品：《勇者斗恶龙Ⅷ》、《银河游侠》

这次的注目焦点当然还是次世代主机大战啦。对于新登场的PS3与Wii各自将会展开怎样的策略，我个人是非常关注的。首先是PS3大肆宣传的《最终幻想ＸIII》，整段影片有着极为突出的高品质，让人彻底感受到了次世代主机逼近的气息。而Wii则是真的会让人喊出"Wii！"（日文发音接近"真棒"）来，相当有意思（笑），而且玩起来又有趣，让我非常佩服，也觉得这真的是回归到游戏的本质了。X360也即将进入第二年，看来应该会有更成熟的游戏登场。怎么办，我已经开始对今年年底的商战期待得不知道该如何才好了。



▲其实，对于《最终幻想ＸIII》的这段演示影像我们依然只能用"雾里看花，水中望月"来形容。没办法，谁让2005年E3那PS3的CG攻势让人留下了"信谁也别信索尼人"的阴影呢？

中国玩家意见汇总

我当然是买Wii，光是想象一下就觉得有趣，就算是不玩电视游戏的家人看了你玩的样子，也会觉得有趣而来尝试，天伦之乐加众乐乐，何乐而不为呢？

——江门 张家宁

一直在PSP还是PS3之间徘徊，但是听说PS3的天价，我想还是先不要把我的PS2送人了……

——深圳 魏丽

应该会先买Wii，因为老任的东西貌似很有创意，很期待那样的游戏方式，最重要的是可以让家人融入进去。

——杭州 张梦超

当然是Wii了，玩法很有趣，主机价格应该也很便宜。PS3虽然我很想马上入手，但太贵了，等降价后再买也不迟。

——峨山 施文

主机刚发售时在国内的价格不是我能承受的，所以那时不会考虑。等到价格平稳之后，应该先买PS3吧，毕竟我是SNOY的忠实玩家，有了PS、PS2、PSP，自然也不能少了PS3咯。

——Email 李川

应该会先买Wii，因为体感游戏的玩法及乐趣不同，虽然之前PS2有EYE TOY，但我觉得Wii的体感和其他功能会让娱乐效果更上一层楼。

——邯郸 陈晓辉

哪个先出D版，就先买哪个，现在看来最有可能的是X360，不过若要进入次世代，那连电视也要升级，说实话这开销也太大了。

——宁波 孙鸿业

当然买PS3了，599美元的价格虽然贵了点，但它绝对值这个价，哪怕砸锅卖铁我也会去买！

——某州 刘海新

个人第一时间会购买X360，就其在近一段时间的表现和价格等诸多方面，感觉这个主机还是很有潜力的，PS3虽然很强大，但价格也很"强大"。

——洛阳 魏琨

还是希望能在次世代玩到CG级水准的游戏，这将是游戏进化后带来的另外一种体验，所以我会买画面效果最好的主机。

——武汉 程成

先买Wii，这玩意儿太有趣了，虽然我是家……，但我不能接受它的价格，要知道我可不会为台主机去卖血卖肾！

——1377001****

稻叶敦志

Clover Studio 董事长

代表作品：《逆转裁判》系列、《红侠乔伊》系列、《大神》



不管怎么说，今年E3最有看头的地方还是在于次世代主机全体到齐。如果要我谈谈看过之后的印象，老实说我觉得还是"想要再观望一阵子"。在过去都是必须随时留意，小心不要错过主机的世代交替，但这次的情形就有点不太一样。**我真正最感到好奇的一点，就是"大部分玩家真的会想要拥有家用次世代主机吗？"。**要是最后搞得每一款主机都无法让玩家觉得有吸引力，导致整个业界的总规模缩小，那可就得不偿失了。在主流硬件转移到次世代主机的过程中，开发技术能力较差的开发厂商会慢慢遭到淘汰，而经过筛选过程才生存下来的厂商，还得要把精力再分散到三款主机上，这样对于实际玩游戏的消费者来说真的有好处吗？我希望能在真正找出这些问题的答案之后，再来决定要将自己的人生押宝在哪一款主机上。



■稻叶敦志的作品一向是个性派的代表，《大神》也不例外。

水口哲也

Q Entertainment 董事长&CEO

代表作品：《太空频道5》、《LUMINES》、《九十九夜》



这次的E3将每一台新主机的走向与个性都刻画得非常鲜明。我认为，不管是强调电影式魅力的PS3，还是暗示着跟Windows Vista连接的可能性，并强调各种服务内容之间联系紧密的X360，抑或是在操作性方面继续继承了玩具基因的Wii，都充分强调出了它们各自拥有的所有魅力。单就我个人来说，曾进行的活动包括了将X360独占游戏《九十九夜》首次在美国以可试玩状态展出，还发表了《LUMINES》将投入PSP、PS2和X360的Live游乐场以及手机领域的消息。而在这次E3的创作研讨会之中，也跟彼德·莫力纽(Peter Molyneux)先生等人以英文举办了座谈会，让我今年在E3的活动内容变得非常充实。



▲水口哲也与《九十九夜》COSer在新闻发布会上的合影

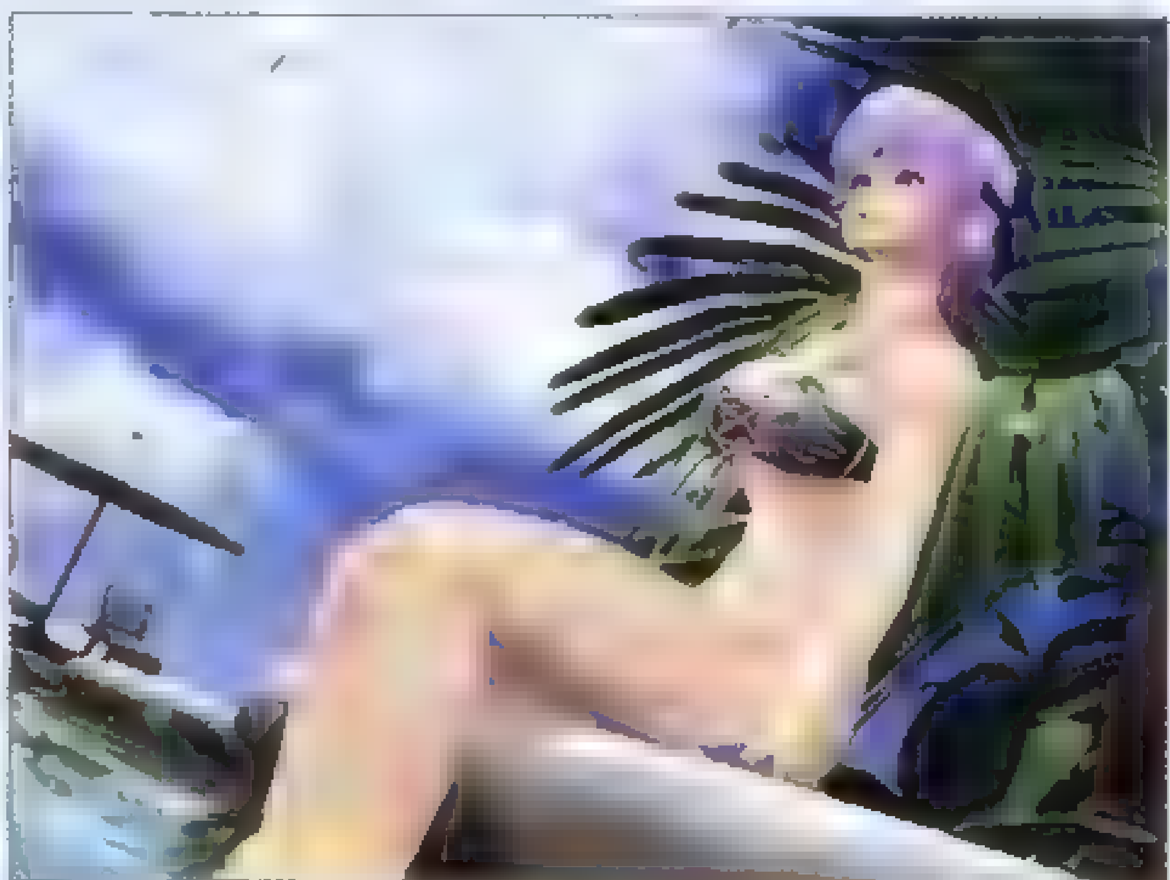
坂垣伴信

Tecmo 常务执行干部

代表作品：《死或生》系列、《忍者龙剑传》系列



PS3让手柄回归原型，的确是非常英明的决策。要变更已经发表过的规格其实是很需要勇气的，而我也认为这个判断做得非常漂亮。硬件性能看起来也是无可挑剔，给人非常可靠的感觉。不过，手柄没有震动功能这点，对于我们这个作品内容都比较偏向动作的Team NINJA来说，就得要好好考虑一下了。从这点来看Wii给人的感觉就很有意思，在会场当中也造成了不小的话题。**甚至还有人说希望我们用Wii的控制器来设计一款体感沙滩排球，**不知道他是不是真的想这样玩？毕竟《DOA沙滩排球2》可是能玩到100小时以上的游戏，这样玩下去不会很累吗？相信要在这款主机上设计游戏，就得把这些问题都考虑进去才行吧。目前X360很有活力，我们的游戏也很受欢迎，而大家看了展示的影片之后都笑容满面的(笑)。要是X360在美国的这种气势也能传到日本来就好了。我们今后也将继续以带动游戏气氛的心情，不断地设计更多惊人的游戏，还请大家拭目以待。

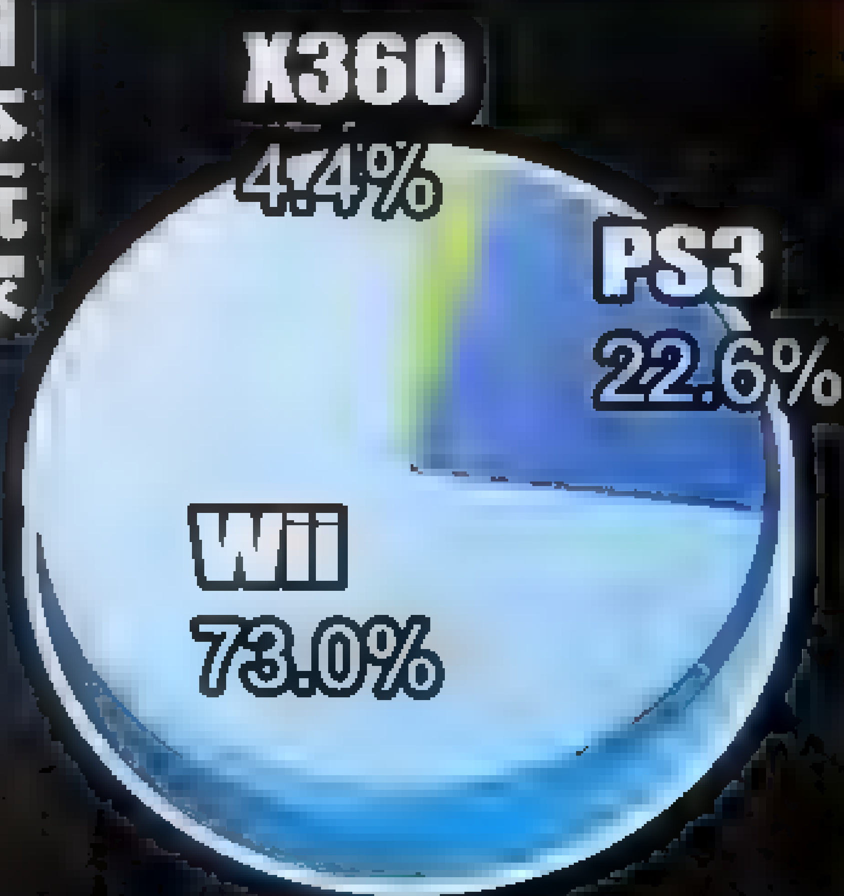


总结



这次的E3有着近年来非常罕见的盛况，众多游戏制作人们也都跟普通玩家一样，为这些全新的硬件规格感到非常兴奋，同时也对次世代主机抱以莫大期待。从他们的发言中，可以看出PS3与Wii相关的新内容已经挑起了制作人的创作欲。从另一方面来看，这次E3也多少显露出业界整体的混沌局势。就像很多制作人提到的那样，三款新主机都各自标榜着完全不同的走向，因此采访到的意见也非常多样化，但还是可以看到许多让人振奋的话语。身为奋斗在游戏业界第一线的弄潮儿，他们将通过次世代游戏将怎样的世界展现在我们眼前呢？就让我们一同期待吧！

你觉得最后胜利的是哪一台主机？



日本玩家意见汇总

从目前的走势来看，我想应该还是PS3，另一方面Wii也会大卖，从而呈现平分秋色的局面。

——22岁男性 大学生

因为《最终幻想XIII》将会出在PS3上面，所以PS3应该还是会畅销。

——25岁男性 打工族

从全世界来看X360应该卖得最好，日本国内的话则是Wii会领先。

——19岁男性 大学生

PS3的缺点在于价格太过昂贵，X360则是软件不足。因此Wii应该可以从一开始就决定胜负了吧？

——21岁男性 大学生

不会接受PS3的价格，因为搭上NDS的顺风车，怎么看都觉得Wii会卖得最好。

——35岁男性 上班族

PS3给人感觉是设计给部分成年人玩的，Wii则是从小孩到大人都可以享受到乐趣的样子。

——29岁女性 研究员

Wii提供了前所未有的玩法，这一点相当有魅力，相信这种全新尝试足以刺激大家的好奇心。

——29岁男性 上班族

虽然不论哪一家公司都有可能掌握市场的霸权，但应该还是任天堂的战略最容易被大家接受。

——30岁男性 公务员

我觉得被NDS挑起游戏兴趣的人都会加入Wii的行列。

——23岁男性 上班族

就算价格较贵，还是PS3会[illegible]竞游戏品质[illegible]明显差距

——15岁男性 高中生

文 同盟原创组・平成球圣
编 D・S　协力 阿迪



特别企划
SPECIAL FEATURE

世界杯密码

——解读历届世界杯的WE代码

转瞬之间，又是一个四年。世界杯，再临。

对于足球游戏爱好者而言，世界杯是一种别样的节日，因为有些东西只看球赛不玩《WE》是体会不到的——这和我们玩《WE》时经常要依靠看球赛来找点灵感倒是一样。

所以，每当这个盛世庆典来到的时候，总会有一些澎湃的思绪在笔尖呼之欲出。

不知是何时开始的一股风潮，似乎今年特别流行怀旧，或者说某些怀旧的题材已经达到了足以触动我们这代人的时候。

回到原点，似乎是个不错的选择。

这次，我们索性就回到1930年的那个夏天，回到世界杯历史的原点，伴随着我们热爱的游戏一路看来，《WE》倒是和世界杯的历史如此契合。

那么，就让我们一同来看看这游戏与现实的交相辉映吧！

※《WE》即《世界足球 胜利十一人(Winning Eleven)》的缩写

1 首班车

1930乌拉圭世界杯



全世界球迷都会记得1930年的那个夏天，这是历史上的第一届世界杯，虽然这之前英足总已经成立多年，不过现代足球的第一次盛会显然是这一时刻。回头看来，这时的世界杯天真、纯洁甚至有些上不得台面，以至于最后要依靠国际足联主席雷米特的游说才能勉强让处在经济萧条中的欧洲国家派队前往大洋彼岸的乌拉圭参赛。13支参赛队的数字在这些人眼中并不是个吉利的数字，但却是无奈的选择。那是一个球员的选择权还在国家元首手中的时代，然而那群球员是幸运的，不仅在于他们历史性的使命，更在于那种纯粹的足球，国家的代表只是在这种快乐中增添了一个神圣的注脚而已。

1930年7月13日蒙德维的亚，法国人吕西安·洛朗在雪中的波希托斯体育场打进了载入史册的世界杯第一球，很高兴在世界杯诞生之初能留下如此珍贵的记忆。或许，当有一天"《WE》系列"登上足球竞技巅峰之时，也会有人考证出《WE》的第一个进球大概就是制作者高冢新吾本人吧？（笑）

南美足球不可动摇的地位自此开始，但主角不是巴西，也不是阿根廷——世界杯的第一个冠军是乌拉圭，这是一个显然容易被人忽略的事实。或许是年代的久远导致记忆碎片的流失，也可能是那次冠军队中"独臂将军"海克托·卡斯特罗的出现对游戏开发组提出了难题。总之，我们在《WE》的经典国家队里并没有发现乌拉圭的身影，不得不说是一个遗憾。其实对于球迷们而言，游戏中某支球队的存在标志着一种足球文化，哪怕你从来不会去使用它……

看似无聊的资料累积，其实正是初次世界杯的精髓。当年，没有任何商业操作的世界杯看起来更像是一群爱好者的聚会，而且聚会的气氛显然很愉快。至少在那全球经济大萧条的时代，这个夏天的足球让人们忘记了一切。

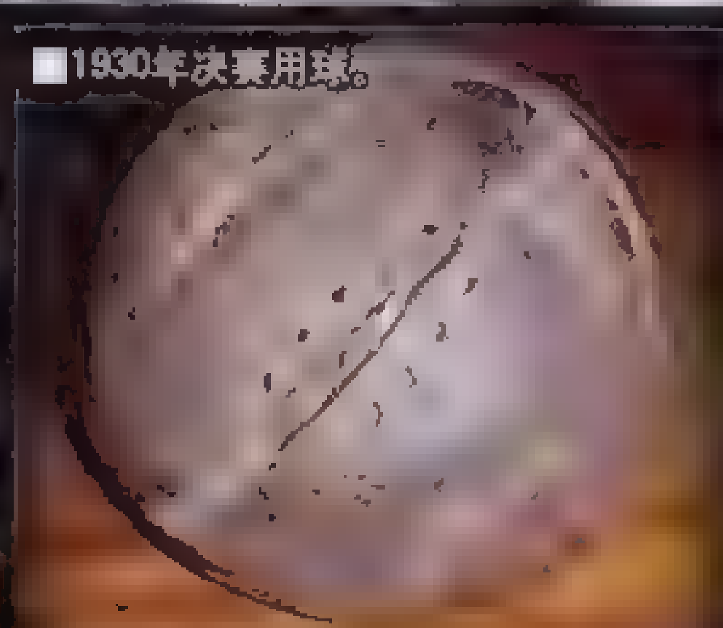

▲1930年，乌拉圭举办了首届世界杯，图为大赛开幕式的场面。


■举办决赛的体育场鸟瞰图。

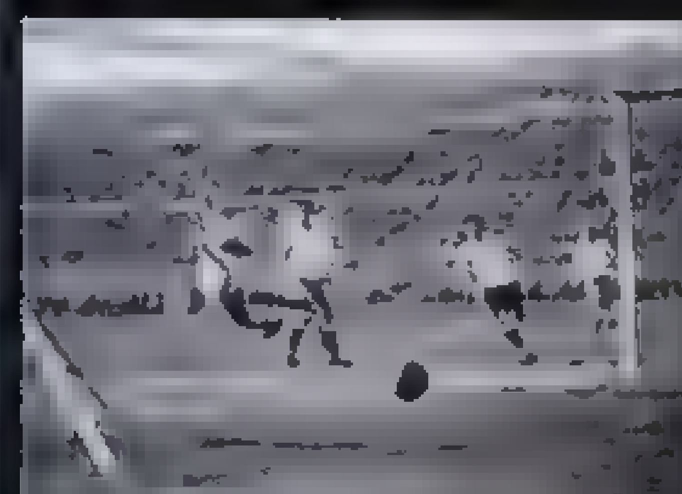


■冠军乌拉圭阵形和主力阵容。


▲乌拉圭队员在首都蒙德维地亚的大街上训练，由于当时条件简陋，他们的跑步训练多安排在街上进行。


■1930年决赛用球。

■"独臂将军"海克托·卡斯特罗


▲决赛第89分钟，卡斯特罗攻入本队最后一球瞬间，这个球将比分扩大为4:2，也锁定了乌拉圭的胜局。


■决赛后乌拉圭队员欢庆胜利。

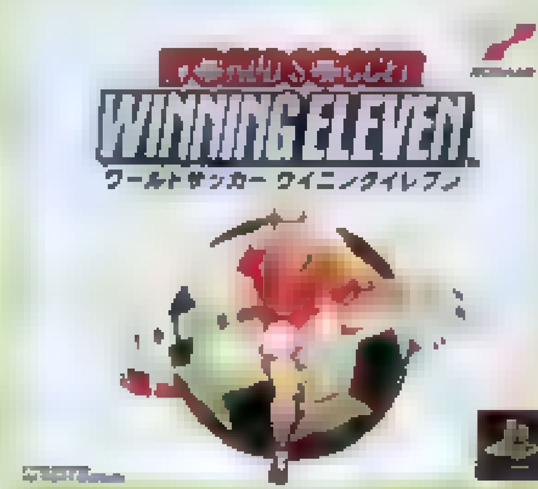

▲1930年7月30日，国际足联主席雷米特(左)向乌拉圭足协主席朱德颁发冠军奖杯。

WE代码 《WE》初代



关键词 原点

也许只有回到原点才能找到最初的感动。



其实它的全称应该是《世界足球 胜利十一人(World Soccer Winning Eleven)》，更多的朋友现在喜欢把它简称为《WE1》。它就是今天已经奠定TV GAME足球游戏殿堂地位的《WE》的原点，和第一届世界杯一样，原点的《WE》同样显得稚嫩无比。无论是它的系统还是画面都无法吊起太多人的兴趣，但它和世界杯的原点一样带给我们的是纯粹的快乐。足球游戏史上第一次引入的△键传空档设置是从来没有过的尝试，它获得了成功，很多快乐，或者说是快感无疑都来自于这轻轻的一传。在1996年3月15日的时候，日本人似乎还没有看到法国世界杯在向他们招手，不过《WE》的发售给他们带来了另外一种体验足球的方式并延续至今。

正如第一届的世界杯，球员不会去关心电视的转播或者诸如俱乐部的问题，甚至不需要为了奖金而担忧，那时的足球还没有如今的条件，很多球员甚至还在做着兼职。所以那种至少在当时看来是全新感受的3D画面已经算是玩家的莫大享受了，虽然这种享受今天我在模拟器上依然无福消受。但要承认至少在日本，乐在其中的人绝非少数。而在一海之隔的中国，此时的PS还是个稀罕物，那个时候的主流是"土星"，笔者偶然的接触注定了后来的追捧，相信大多数《WE》死忠走的也是同一条路。机房这个游戏平民化的产物是我们的依托，其实和街头足球何尝不是一个概念。





◀《WE》初代的游戏画面，粗糙的建模与突兀的多边形虽然在今天看来难以忍受，但在当年却开了电视游戏足球3D化的先河。

2 阴谋与爱情

1934意大利世界杯

在经济大萧条之后，随之而来的便是法西斯的阴影。在意大利世界杯的背后，这个阴影的名字叫做墨索里尼，世界杯由此第一次成为了政治的工具，并且在随后很长一段时间内，世界杯乃至很多体育活动都和政治变得密不可分。比起第一届世界杯，更多的人——特别是东道主——开始意识到这样一项开始越来越有影响力的运动对国家的好处。作为第一届世界杯欧洲大多数球队拒绝参赛的报复，乌拉圭的缺席使本届世界杯成为历史上唯一没有卫冕冠军参加的一届，但这并不妨碍更多的国家对他的关注，大规模的参赛队增加是一个可喜的现象。



不过，本届比赛最大的话题无疑还是墨索里尼意欲以足球为世界营造的一个"大罗马帝国"的虚幻美景，当然这中间离不开阴谋与欺诈，姑且用一个体面的词来讲

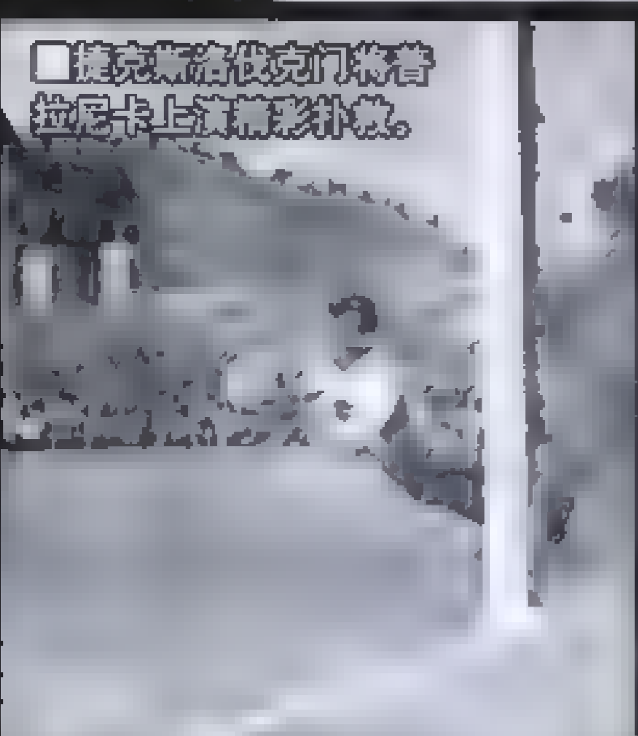

■墨索里尼与意大利队员


▲1934年5月27日，意大利世界杯小组赛拉开序幕，西班牙迎战巴西，最终西班牙队以3：1战胜巴西队，图为比赛中双方队员上演全武行。


□1934年6月3日，世界杯半决赛，对阵双方为捷克斯洛伐克与德国队。


▲1934年6月10日，在第二届世界杯决赛中，意大利以2：1战胜了捷克斯洛伐克队，获得了意大利历史上第一尊世界杯冠军奖杯。图为在90分钟内双方1：1战平，加时赛前意大利队在做准备。


□比赛中途意大利球员梅阿查因体力不支突然晕倒。


□捷克斯洛伐克门将普拉尼卡上演精彩扑救。


▶意大利主教练波佐与球员一起庆祝冠军，4年后，这位传奇教头又率意大利队夺取了1938年法国世界杯的冠军，铸造了历史上第一个意大利王朝。

就叫做"操控"吧。比起第一届世界杯的随意，1934年拥有一个严肃抑或"庄重"的夏天，伴随着战争的阴影，足球场成了没有硝烟的战场。捷克斯洛伐克人阻止了意大利德国轴心会师决赛的梦想。

在这次世界杯上东道主意大利队开创了几个先河，或者说为后来的世界杯规则改革提供了几个典型的反面教材。首先，他们从阿根廷挖来了蒙蒂等三名球星，让他们改换国籍参赛，从充分彰显国家意志的角度来看，这笔买卖是相当划算的，后来的事实也证明这些披着意大利队服的阿根廷人并没有辜负对他们的投入。其次，作为东道国拥有指定裁判这一权利也被墨索里尼发挥到了极致。有传言说执法决赛的瑞典裁判埃克伦德在赛前曾被墨索里尼单独叫到包厢中谈话。虽然埃克伦德本人矢口否认，但是这届比赛后国际足联还是出台了两项规定，其一，主裁判改由裁委会直接任命，避免东道国控制裁判；其二，球员今后只能代表一国参加世界杯，不允许改换国籍重复参赛。显然这些规定更多的是因比赛中出现的问题而作出的无奈选择。

现在回顾起来，或许第一次广播直播和意大利那因为墨索里尼的喜好而定型的永远的蔚蓝色是本届比赛比较正面一点的记忆了吧。

WE代码 《WE8》、《WE8LE》

★★★☆☆

关键词 **操控**

其实真正玩过足球游戏的人都知道，太多的东西都在自己掌握中时并不见得能获得快乐。





之所以拿《WE8》和《WE8LE》来说事，是因为虽然有了之前各种版本的经验，但是《WE8》来得还是突然，当然这款作品中最吸引人或者说最大的特点在于从此开始的游戏可操控要素的海量增加，从《WE7》开始这个系列似乎一时找不到像《WE4》的大师联赛模式一样的东西来吸引我们，于是不断地放出可以自行控制的要素成了一个定式。从球员的移籍到裁判的判罚尺度甚至观众的助威，虽然在所有足球游戏中我们都可以说这是一个必然，但是我们同样能够看到一款受到欢迎的足球游戏在步入它的瓶颈时期后一种颇为无奈的变化，至少在每作的变化中，对于场外要素的可操控性绝对不是一款优秀足球游戏应该重点着手的地方。


▲艾马尔在片头CG里漂亮的假动作过人令所有阿根廷的FANS记忆犹新。



当然，游戏中的操控和现实中的黑幕并不能画上等号，其一是它不会有严重的后果，最多不过是玩伴因为你修改出的超级球队恼羞成怒，拔掉电源。而经历过多次这样无聊的操控后大多数人还是更愿意和其他人来一场公平的竞赛，足球比赛和足球游戏有一个吸引所有人的共同点，那就是不管你处于多么被动也始终不会放弃希望，因为看似激烈的对抗实际上都在你的双手之中。明白了这一点，你对游戏或者对足球的理解都会更深一层，而《WE8LE》对于网络对战的初探倒是一个不错的开始。

3 Win, or die.

1938法国世界杯



"伟大的意大利的左后卫！他继承了意大利的光荣传统！法切蒂、卡布里尼、马尔蒂尼在这一刻灵魂附体！格罗索他一个人代表了意大利足球悠久的历史和传统，在这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！"——在公元2006年6月27日的那个早晨，CCTV5足球名嘴黄健翔如此激动地解说道。所谓的意大利后卫的光荣传统，也许就是在1938年的法国世界杯赛场上确立的。


□1938年的意大利全家福


▲图为巴西队的出场队员，左二为著名前锋、本届世界杯的最佳射手莱昂尼达斯。


▲1938年6月5日，莱昂尼达斯（右一）在向波兰队的比赛中屡屡突破对方防线，本场巴西6：5战胜对手，莱昂尼达斯一人独中四元。

□莱昂尼达斯


▲1938年6月19日，第三届世界杯决赛在意大利和匈牙利之间进行，经过激战，意大利4：2击败对手，成为历史上第一支成功卫冕的世界杯冠军。图为赛前双方队长握手致意，左为意大利队长，一代传奇球星梅阿查。



■比赛中匈牙利门将萨博扑出对方前锋皮奥拉的射门。

1938年的世界杯，相比其他任何词汇而言，用“抗争”来形容无疑再适合不过了。伴随着战争的阴云，曾经辉煌一时的奥地利至少在1945年之前已经不可能出现在世界足坛上。意大利王朝则是另一个亮点，不过我们并不肯定他们夺冠的动力究竟是来自于他们对足球的执着还是源于生存受到威胁，因为在赛前，墨索里尼发来了一封电报，上面简短地写着“win，or die(胜利或者死亡)”。在得知这一消息后，输掉决赛的匈牙利队门将斯扎波还开玩笑说：“我们输了一场比赛，但救了22个人的命。”

虽然墨索里尼臭名昭著，但是我们依然愿意相信这个为意大利选择了蔚蓝色队服的男人此刻更多的是在表达他对胜利的渴望。所以我们也就愿意相信，意大利的这个冠军更多得益于他们给我们带来的链式防守和这支球队在那个时代独步世界足坛的气质。我们还有更多理由相信，如果不是那个爱好足球的独裁者发动的战争，意大利将先于巴西永久占有雷米特金杯。对于所有喜欢意大利的球迷，那是一个久远的年代，那届世界杯以及那届世界杯上意大利队的表现，留给我们的只是一些发黄的老照片。

这是二战之前最后一届世界杯，比起四年前来，在梅阿查、皮奥拉等球星的带领下，蓝色军团所向披靡，算是为即将闭幕长达十二年之久的世界杯拉下了一抹华丽的幕布。当然它还向我们传达了另一个信号，那就是——巴西人来了。



■这……该算是通关后的结局画面吧。

WE代码 《实况世界足球 完美十一人》



★★★☆☆

关键词 抗争

在挑战中寻找并建立我们最初的快乐和崇拜。



Konami在1995年发售的这款游戏严格意义上来讲并不算是正统的“《WE》系列”，选择它完全是因为它对于“《WE》系列”特殊的传承关系以及“完美十一人”这个副标题，相信这款作品是国内玩家开始接触足球游戏之初印象最为深刻的一作。在我们还是学生的时代，每每于课间约上要好的同学凑份子玩。关于它的记忆我们是深刻的，尤其是游戏中蓝衣军团那个留着马尾辫的男人，我们不需要读懂那些已经严重扭曲了发音的片假名，只需要记住，这是巴乔，这是意大利，已经足够了。

当1996年的那个夏天能够独自在家中体会它的美妙时，我发现了“挑战模式”，那是一个奇妙的东西，在之后的很多年，我未曾在其他足球游戏中看到过类似的模式，就好像当年墨索里尼向意大利人发的电报，或者传说中萨达姆对伊拉克球员许诺的板子。在“挑战模式”中你能感觉到压力，特别是被要求在最后时刻连进两球反超比分的时候。它带给我和我周围的人一股清新之气，这种感觉貌似地中海的海风，虽然我不曾感受过那样的海风，但是我确能描述它。当年SFC的画面只能在一些特点中让我们发现球星，然而这已经足够了。它是我们真正的足球游戏启蒙者。



◀《完美十一人》的画面，虽然SFC机能有限，但巴乔的马尾辫还是历历在目。

4 蛮荒时代

1950巴西世界杯
1954瑞士世界杯
1958瑞典世界杯



是的，1950年不是世界杯的原点，但却是一个足球文化的蛮荒时代。经历了近十年的战争，当流离失所、妻离子散的人们重新回到早已陌生的球场时，一切都要从头开始。1946年，就在战争结束后的第一年，国际足联已经迫不及待地开始完善她的大家庭，英联邦四个足协的加入为现代足球画上了完美的一笔。南美的巴西，这个拥有桑巴足球的国度正如战争时提供给很多人避难所一样再次义不容辞地承担起举办世界杯的重任，20万人的马拉卡纳体育场见证了这一切。

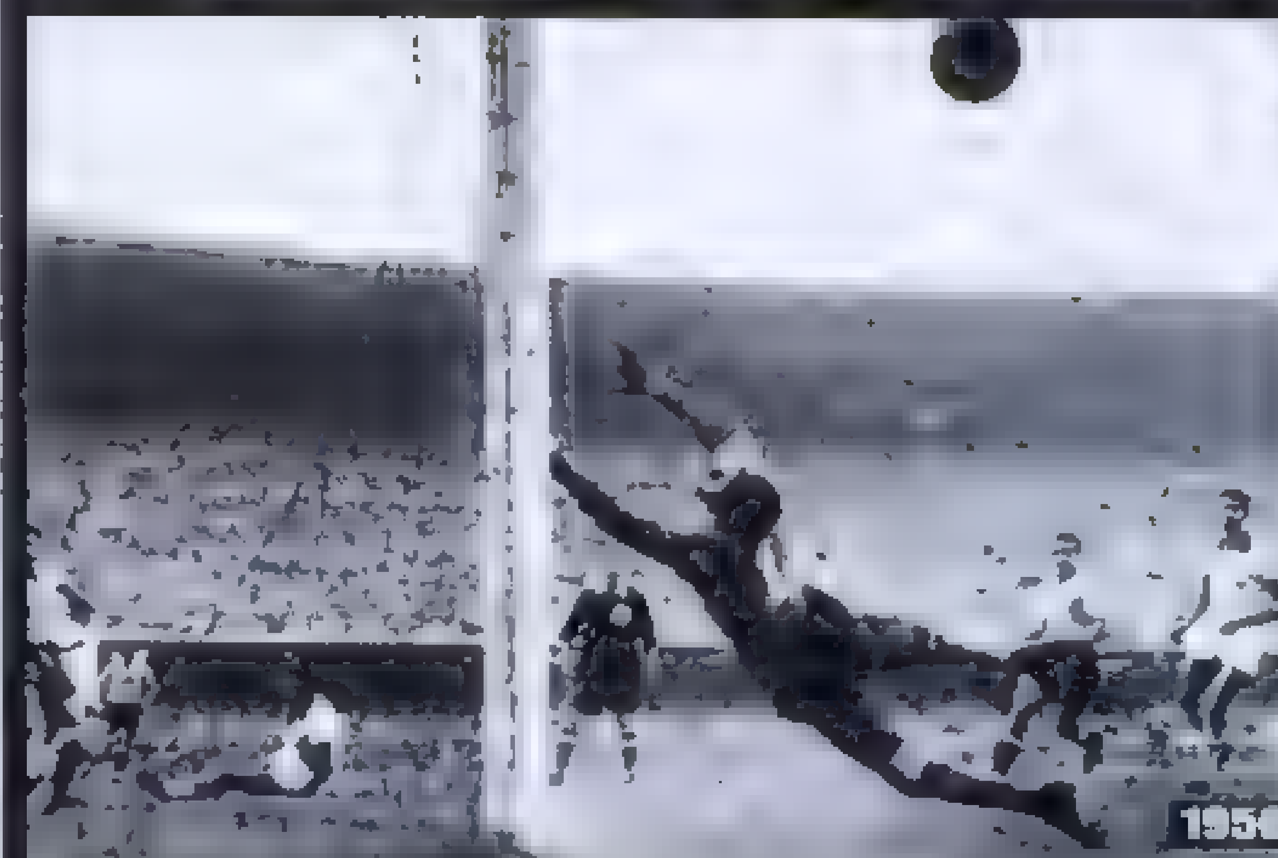
英格兰足协赛前认为，只要他们派队参赛，冠军就是囊中之物。但6月29日在贝洛奥里藏特矿工体育场的比赛中，英格兰意外地以0：1输给战争时的盟友美国——一支绝大部分由业余球员组成的队伍。消息传回国内，后方编辑室经多次电报确认后仍不相信这一结果，于是自作主张地认为比分少写了一个“1”，于是发布了英队10比1大胜的消息，成为世界新闻史上的一大笑话。在那个特殊的时期，比起战争，这样的笑话对于球迷们是再好不过的新闻。





■决赛中巴西队前锋阿兰布拉头球攻门的瞬间。

◀因为比赛时马拉卡纳体育场拥挤的看台，幸运的是，在东道主爆冷输球后，观众相对冷静，没有发生大规模的拥挤事件。



▲乌拉圭队在客场击败足球王国，再度捧得雷米特杯。第79分钟，乌拉圭队员吉吉亚凌空抽射攻入致胜一球，帮助乌拉圭2：1取胜。因为吉吉亚射门一刹那，后来，西班牙语中衍生出一个词，叫做“马拉卡纳打击”，就源自1950年世界杯乌拉圭队的奇迹。



■在巴西的海滩上，英格兰球员惊讶于巴西的网上足球。

所以，在这种气氛下，即使倾举国之力的巴西输给乌拉圭在家门口拿走了冠军，其实也已经不是什么重要的事情了。有了足球，一切可以从头开始。

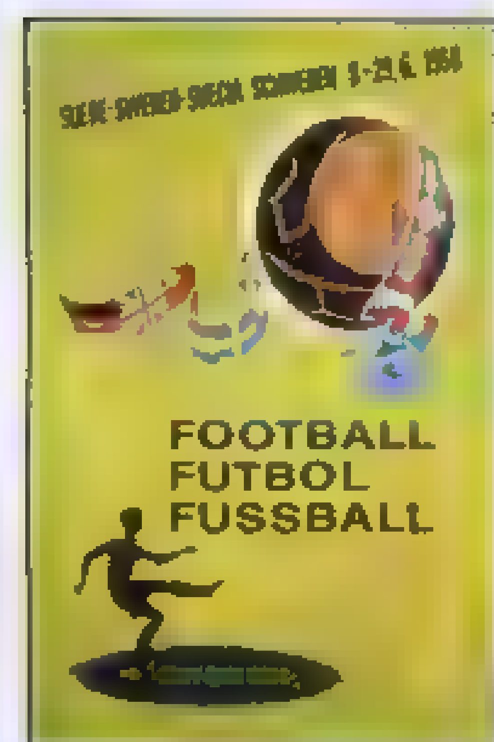
1954年，足坛的蛮荒还没有结束，因战争而断层的足球还在恢复。在这样一个还没有树立起新的足球观念的时代，新的世界杯确实有些疯狂。欧洲还在冷战，所以中立国的瑞士承办这届世界杯还有政治层面的意义。当然，之所以说1954年的世界杯疯狂，完全在于它的140



个进球，而且达成这一切只用了26场比赛而已。奥地利7比5击败了瑞士，12个进球创造了记录。球衣号码的出现也带给了观众一些新的关注点，此时还无人意识到多年以后某些号码将因为个别的球员被赋予特殊的含义。

让世界惊奇的是来自东欧的球队，这是东欧足球全盛的一个时期，最具代表的自然是那支魔幻般的匈牙利队和那个叫做普斯卡什的宝马功勋球员。20世纪50年代初，匈牙利人改造了英国人传统的"WM"阵型，首创四前锋打法，开创了历史上第一次足球战术革命。1952年奥运会，匈牙利达到辉煌的顶峰，并保持了31场国际比赛不败的记录。但是，就如后来的荷兰一样，过早的锋芒毕露让这个来自足球根基并不牢固的国家的球队在世界杯上尝到了失败的苦果并在此之后一蹶不振。然而，他们奉献出的那些精彩进球无疑为那个时代的球迷们带来了许多美好的回忆。

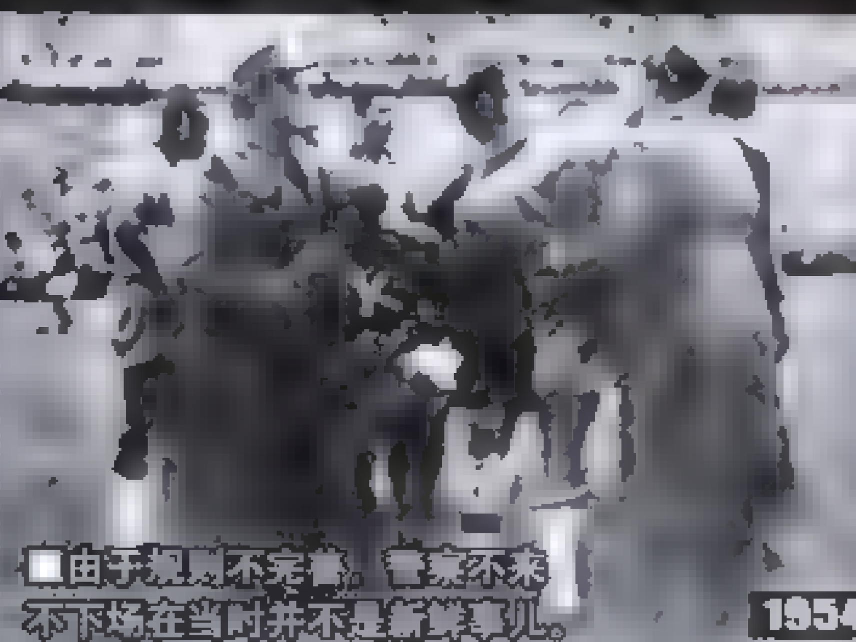
世界杯开赛后，匈牙利表现出强大的实力，9：0胜韩国、8：3胜西德，轻松从小组出线。在通往决赛的道路上，匈牙利以4：2的相同比分连克南美双雄：首先，在伯尔尼与巴西一战，双方展开粗野肉搏，2名巴西人和1名匈牙利人被罚下，赛后在更衣室，普斯卡什被对方投掷过来的一个瓶子击中，这引发了两队球员、队医和工作人员的大规模打斗，这场冲突在世界杯历史上被称为"伯尔尼之战"(Battle of Berne)；之后，匈牙利队又在另一场经典对决中淘汰了乌拉圭，后者在世界杯上的不败金身就此告破。



同样是这届世界杯，在对法国队的比赛中打进惟一进球后，南斯拉夫足球在宣告欧洲技术流的抬头时第一次让我们记住了这样一个名字——米洛斯·米卢蒂诺维奇。48年后，他的弟弟带领中国队第一次打进了世界杯决赛圈。

转眼到了1958年，新的记忆开始了。在1938年的世界杯上曾经被称为"五条腿怪兽"的巴西人带着他们的梦想卷土重来，其中还有着一个日后的超级巨星，贝利，那个17岁的少年——一个可以用他的球技中止战争的神奇少年。由于政局动荡，在1958年世界杯的前一刻，匈牙利国家队员们纷纷选择了出走，于是普斯卡什和柯奇士永远无法将名字写在金杯上了，这一切似乎都在为巴西的夺冠铺平道路。最后，祭出424革命阵形的巴西人第一次拿起了雷米特杯，这同时也宣告了一个新时代的开始。





◀巴西球员桑托斯(左)和匈牙利的博兹克被双双罚下，在下场时，双方还"意犹未尽"。

■由于规则不完善，警察不来不下场在当时并不是新鲜事儿。

1954



■梦幻军团匈牙利的精神领袖普斯卡什。

1954



■三四名决赛后，队友们举起创造纪录的方丹庆祝，他在本届杯赛中共打入13球，这一纪录至今无人能破。

1958



1958



■初次参加世界杯的贝利在取得冠军后喜极而泣。

■夺冠回国后，贝利在机场受到女球迷追捧。

1958

▲1958年，第六届世界杯大赛在瑞典举行，巴西队历史上第一次夺取世界杯冠军。图为6月29日的决赛中，巴西队的贝利和对方门将争高球，本场他打进2球，其中包括一次抢点头球攻门。

WE代码 《WE97》、《WE3》、《WE3FV》

契合指数 ★★★☆☆

关键词 **奔放**

这个时代的足球是奔放的，战火后的足球有一种张力，或者说当时的整个体育界都有一种张力，越来越多的人被吸引到赛场，他们喜欢这样的竞技形式来代替战争。

把这三作放在一起作为这段时期内世界杯的"WE代码"，很大程度上源自从《WE》初代开始的原点到之后三作的发展，以及这一时期世界杯与世界足坛重建过程的契合。这是"《WE》系列"走向第一次辉煌的过程，和前面提到的那个时期的世界足球比较，至少有两点是相似的：第一是疯狂的进球，注重战术是系列之初的关键，但是因为过于追求流畅的配合，传接后的突破和进球变得相当容易，大概这三作，特别是后来的《WE3》算是进球最疯狂的系列一作了；其二是东欧球队的抬头，1994年世界杯后，日本国内充斥着对巴西技术流足球的推崇，而KCET此时祭出的是整体足球的概念，于是兼具整体和技术的东欧足球在WE的初代几作中都有着不俗的能力。至今笔者还能清楚地记起《WE3FV》里那个速度9的克罗地亚后卫贾尔尼和射门9的保加利亚射手斯托伊奇科夫。







和年代久远的足球一样，年代久远的足球游戏在球员的位置上同样没有一个规范的概念，即使是以整体著称的《WE》也是如此。在那时，巴西的前锋线是罗纳尔多和卡洛斯，因为他们都是速度9——速度在当时的游戏里是绝对的实力，所以《WE3》的日本队因为有了速度9的冈野雅行后显然比《WE3FV》强。

当然，所有的重点都还在巴西，法国即使在世界杯后也还未成气候，游戏中的他们还使用着451的保守阵形，这与三前锋挂帅的精神是不相符的，亨利只有可怜的速度8、射门7。不过无法否认的是《WE3》是系列第一次经典，75万套的销量证明了这一切。



■《WE97》中的马尔蒂尼，面部几乎模糊成一团……



▲到了《WE3》中，球员的建模明显得到了大幅改良。



▲《WE3FV》无疑是系列史上最注重速度的一作。

5 球场暴力

1962智利世界杯
1966英格兰世界杯



从来没有一届世界杯像1962年的智利世界杯一样充满了暴力，以至被“誉为”最肮脏的一届世界杯。也许南美的足球暴力就是从那次埋下的种子，或者根本就是相反的因果关系。

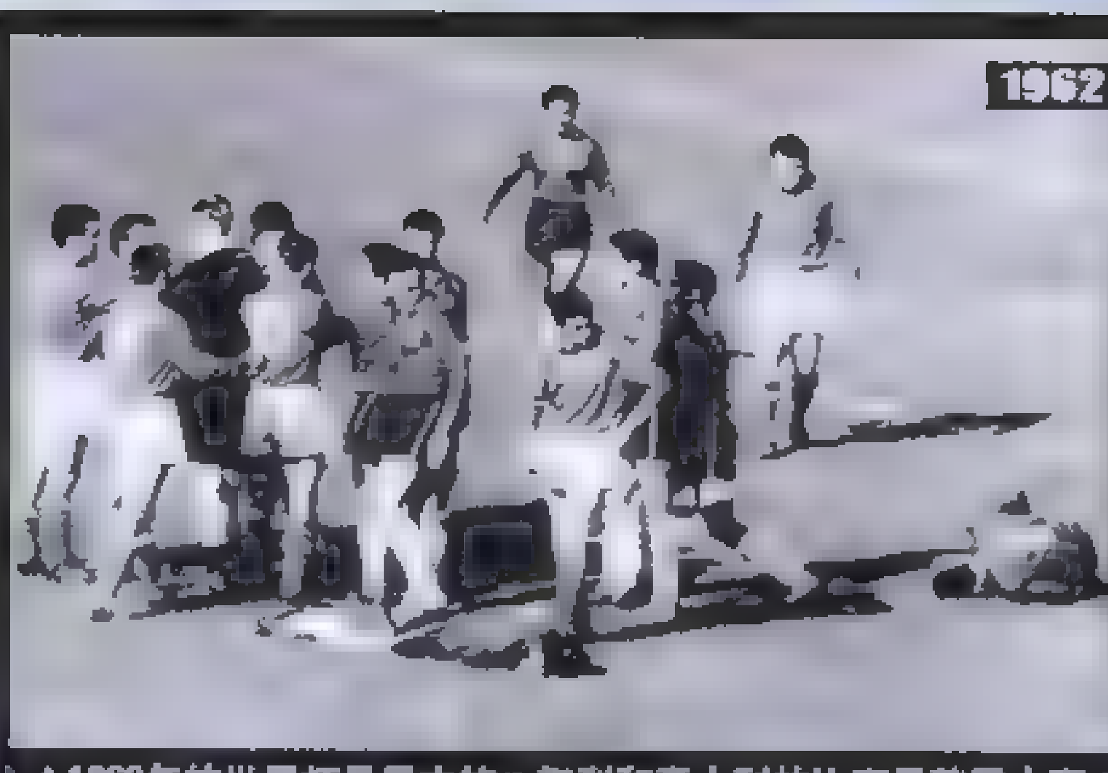
其实，1960年5月的智利大地震原本可以让同为申办国的阿根廷更有把握，但是在智利足协主席迪特波恩一番感人肺腑的话后一切都改变了：“我们什么都没有了，我们不能再没有世界杯。”智利由此顺利获得了世界杯的举办权，但是迪特波恩的感召力并没有控制住球员们的“一时冲动”，足球的丑陋一面首次大规模浮现出来，34名受伤球员中包括贝利。智利人的腿被意大利人踢断，而意大利人的鼻梁则被智利人回敬了一记左钩拳。

暴力蔓延的同时是人盯人战术的广泛应用，比赛的观赏性被大幅降低，平均每场进球数仅为2.78个，降至世界杯创办以来的最低点。虽然智利取得了第三名的历史最好成绩，虽然没有贝利的巴西依靠加林查还是夺去了冠军，但是对于球迷，实在没有太多值得兴奋的东西。

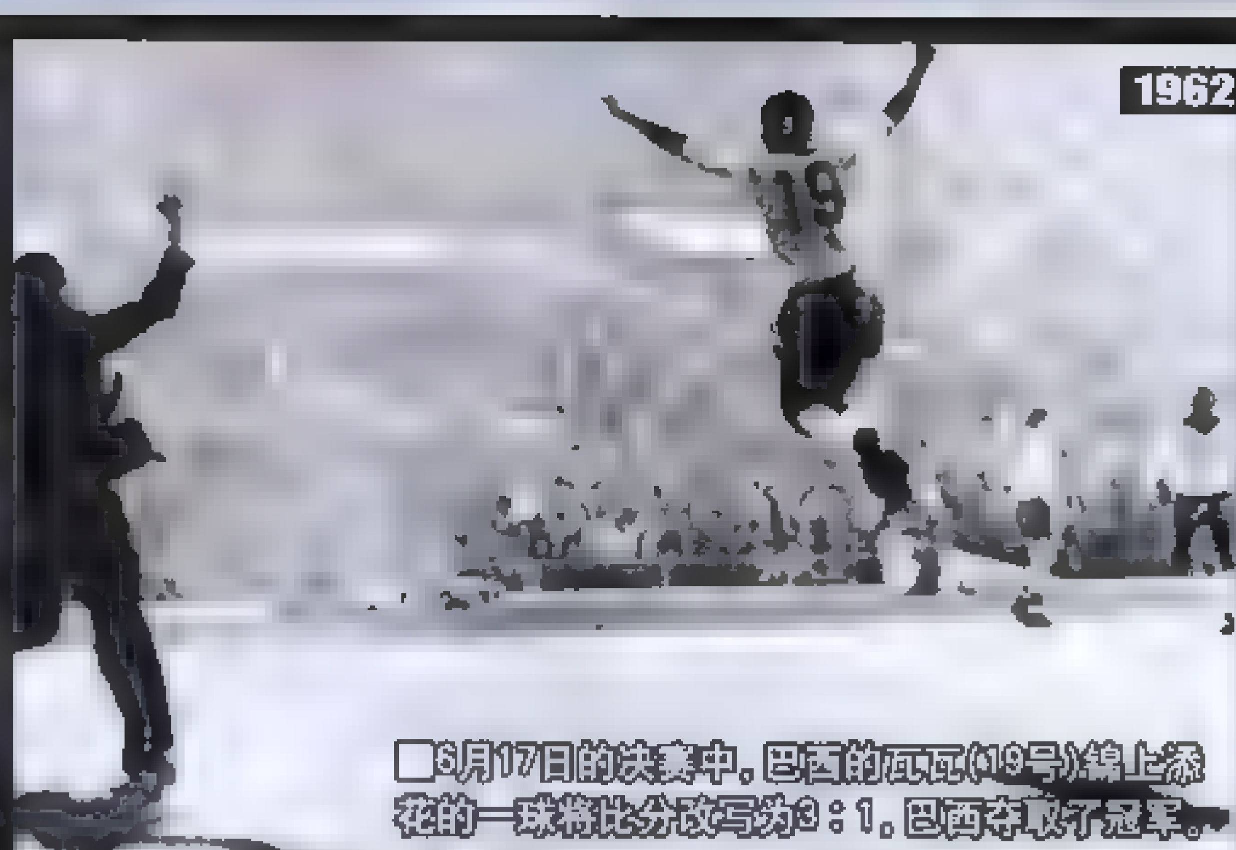


四年后，现代足球回到了它的发源地，虽然有雷米特金杯丢失的尴尬，但英国人的严谨还是带给了我们一届不错的比赛。第一支在世界杯中大放异彩的亚洲球队是朝鲜，米德尔斯堡人送给朝鲜人“红色的蚊子”的绰号，那是因为他们身着红色球衣且身材瘦小。不过闯入八强的朝鲜队员似乎为“蚊子”赋予了新的含义，那就是破坏份子，这届比赛有两个破坏份子，一个是朝鲜人，一个是葡萄牙人，他们打乱了世界足坛的秩序，后者在“黑豹”尤西比奥的率领下淘汰了卫冕冠军巴西。

当今足坛的阵形和战术基础在1966年的英格兰被定型，拉姆塞爵士用他无敌的442阵形将英格兰送上了王座，那是迄今为止惟一的一次。此刻，赫斯特在决赛第101分钟的那个球是否打进已经不重要，高傲的英格兰足球已经第一次征服了世界，这次不是靠编辑的误会。然而作为战术革命的新开端，犯规的问题已经越来越严重，虽然并没有出现1962年那样的混乱局面，但球场暴力已经不可避免地开始成为比赛的一部分，所以我们惟有以这样一个小标题为这个时期的世界杯定义。



▲1962年的世界杯是暴力的，智利和意大利的比赛是整届大赛的缩影。

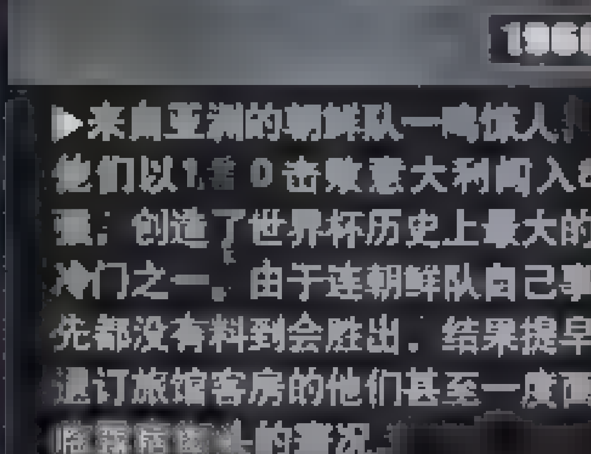


■6月17日的决赛中，巴西的瓦瓦(19号)锦上添花的一球将比分改写为3：1，巴西夺取了冠军。



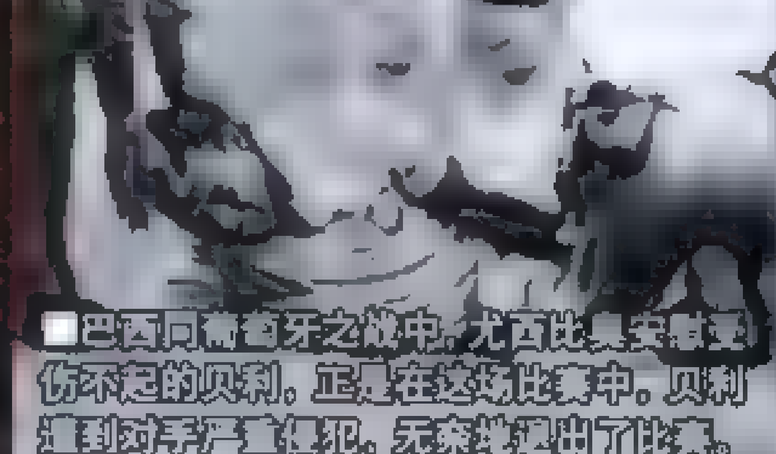
◀在本届大赛前，雷米特杯在英国一次巡回展出时被盗，最后一条名叫皮克勒斯的狗在一处灌木丛下发现了它。图为皮克勒斯，拯救世界杯奖杯的狗，它面前的盘子里放着奖给他主人的奖金。然而事后它那小气的主人只赏给了它一根肉骨头作为奖励。





▶来自亚洲的朝鲜队一鸣惊人，他们以1：0击败意大利闯入8强，创造了世界杯历史上最大的冷门之一。由于连朝鲜队自己事先都没有料到会胜出，结果提早退订旅馆客房的他们甚至一度面临露宿街头的窘况。





■巴西同葡萄牙之战中，尤西比奥安慰受伤不起的贝利。正是在这场比赛中，贝利遭到对手严重侵犯，无奈地退出了比赛。



▲决赛前西德队和英格兰队(红衣)列队等待开赛，凭借加时赛中一个有争议的进球，英格兰最终战胜对手夺取了冠军。



■博比·摩尔高举雷米特杯，这是英格兰历史上首次也是目前惟一一次捧起世界杯。

WE代码《WE9》



关键词 暴力

球场暴力也是足球比赛的一部分，真实的足球游戏同样不会放过这样的题材。



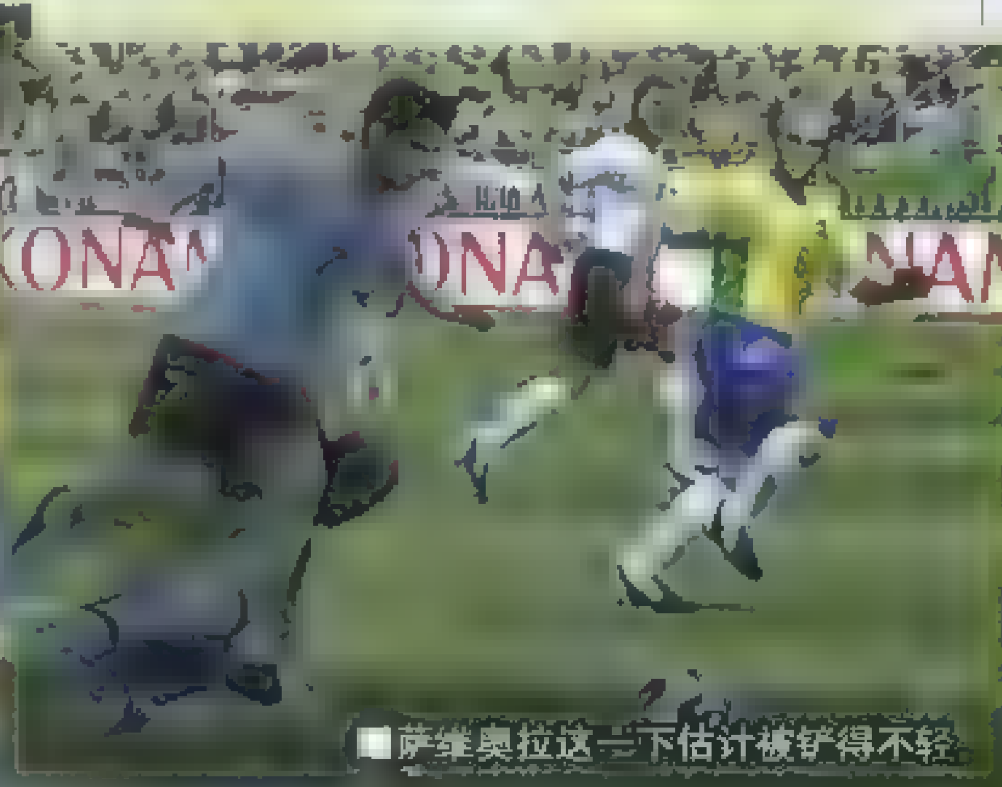
严格意义上说，《WE9》体现的暴力更多则在于对于裁判判罚尺度的问题。由于裁判过于“严苛”的判罚尺度，稍微强烈一点的身体接触在游戏中都是不可原谅的，一场比赛虽然没有到红黄牌满天飞的地步，但是连续的比赛中断往往让人头痛。有人说，因为PSP操作感不佳的原因，配合PSP版《WE》发售的《WE9》有故意增加定位球加以“配合”的嫌疑，笔者对于这种半开玩笑的说法僅是权作一笑。不过，过分追求整体和战术的严谨性并强调阵形、球员的紧密联系，然后以增加犯规的判罚来平衡可能出现的阵形漏洞来达到貌似合理的战术性，也许KCET的各位制作人们就是这样想的也说不定吧。

总之，世界杯上的球场暴力和《WE》的并不完全一样。可以这样说，世界杯的暴力属于球员，而《WE9》的暴力属于裁判和系统。我们不愿意以牺牲比赛的流畅性来达到体现战术性的快感，就如同我们不愿以一场“精彩”的真人格斗来代替一场精彩的足球比赛一样。1966年的英格兰给了我们惊喜，《WE9》的英格兰虽然没有给我们什么惊喜，但是他同样拥有日本人向来对它的关注，这种关注原先只在小贝身上，而现在，它升格到了整个英格兰，至少在《WE9》中，就综合能力而言英格兰是仅次于巴西的球队。2002年的争议黑马韩国有理由代替他们北方的同胞扛起亚洲足球的大旗，这得益于他们的体力，当然裁判的判罚对于弱队会有很多帮助。

其实，经历了《WE9》的调教，当《WE10》到来时每个人都会有种[illegible]的感觉，这大概也算是一种策略吧。



▲在《WE9》中，双方球员稍有身体接触便会使比赛中断，吃牌更是家常便饭。



■萨维奥拉这一下估计被铲得不轻

6 黄金一代

1970墨西哥世界杯
1974西德世界杯
1978阿根廷世界杯
1982西班牙世界杯

所谓黄金一代，这已经被前人在太多的地方用滥，不过这个词汇最初的含义绝不只是对一帮天赋过人的小子充满戏谑味道的捧杀。从1970年到1982年，这是又一个黄金时代，也是中国球迷对世界杯最初的亲密接触。这十二年中一共诞生了四个世界冠军，他们是巴西、德国、阿根廷和意大利，而在他们背后，还有英格兰、法国、荷兰。这是一个英雄辈出，奇迹迭现的时代。而最关键的是这里出现的每支球队都可以被称为黄金一代。贝利的巴西、贝肯鲍尔的德国、肯佩斯的阿根廷、罗西的意大利、普拉蒂尼的法国、克鲁伊夫的荷兰……



1970年，我们拥有一届优美的世界杯，其观赏性被公认为历史最高。前两届中暴力横行的场面消失了，取而代之的是多场赏心悦目的传切配合，这种情形很大程度上得益于首次引入的红黄牌制度。人们奔走相告的是"去看巴西踢球、去看贝利踢球。"无可否认这是世界杯历史上最伟大的球队之一：雅伊尔津霍、托斯陶、里维利诺、阿尔贝托、贝利……这是当之无愧的巴西黄金一代，永久占有雷米特金杯成为他们能够获得的最高荣誉。


▲决赛参赛双方巴西队和意大利队等待开场哨响的一刻。在此之前，巴西和意大利都是两夺冠军，谁赢得本场比赛谁就将拥有永久保留雷米特杯的权利，这是一场真正的决战。

■贝利的进球成就了巴西永久占有雷米特杯的辉煌。

▲1974年7月7日，世界杯决赛开赛前，身为荷兰队长的克鲁伊夫（橙衣）与西德队长贝肯鲍尔赛前致意。

■克鲁伊夫开场1分钟突破获得点球瞬间，在此之前西德队员甚至尚未碰到皮球。

■决赛后，贝肯鲍尔作为队长捧起世界杯，他身边是西德门将马耶尔。

▲在6月25日的决赛后，阿根廷队长帕萨雷拉举起世界杯庆祝。

■肯佩斯在比赛中的风采。他在这届大赛中打进6球，成为最佳射手，同时获得了最佳球员的荣誉。

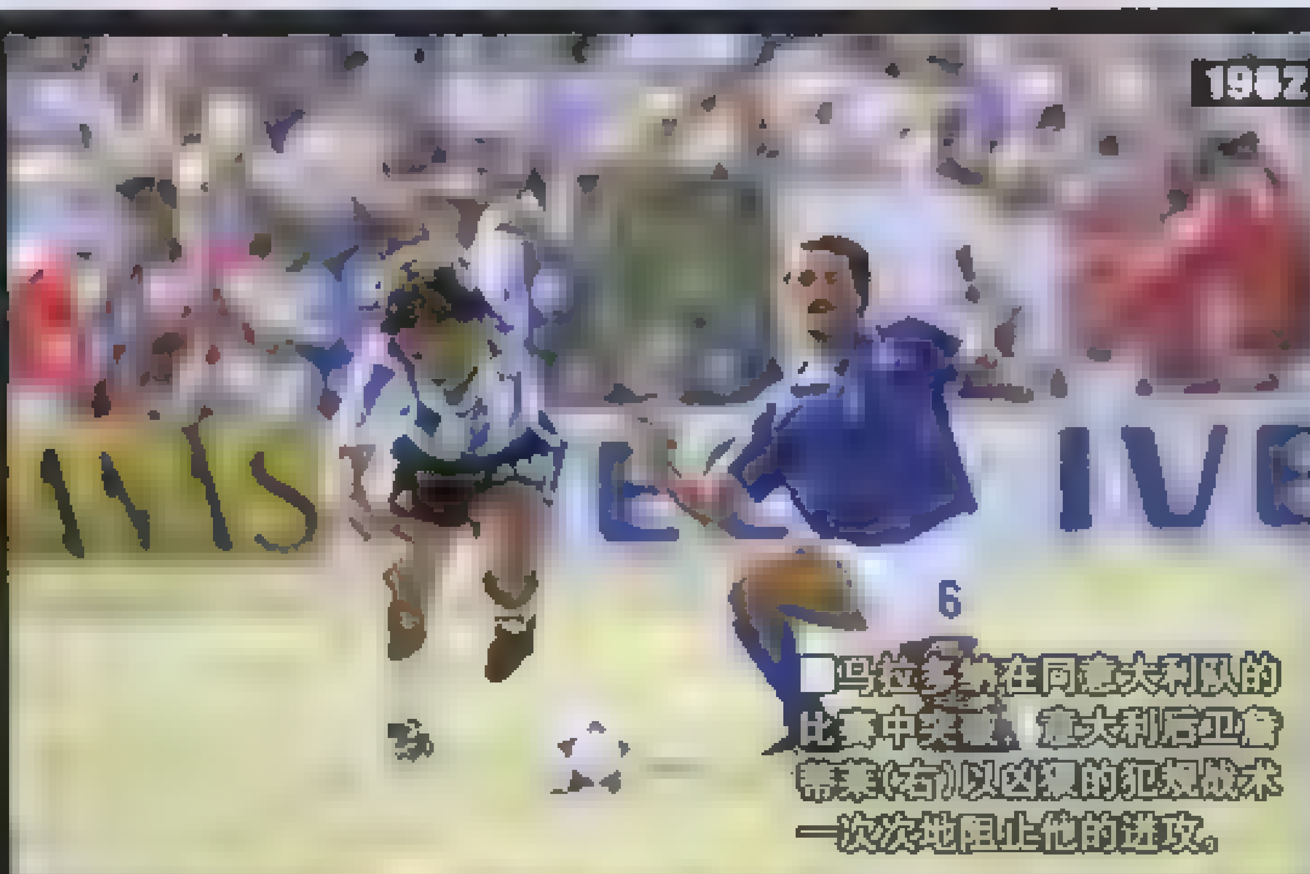
1974年是世界杯新的开始。雷米特杯被巴西永久保留后，一尊新的奖杯——大力神杯出现在王座的顶峰。全攻全守的荷兰人带着他们犀利的攻击将卫冕冠军巴西送回了老家，虽然他们在决赛中输给了德国人，但是那年的夏天终将属于橙色。这次的世界杯被称为"大师们的杯赛"，其中就包括克鲁伊夫，当然我们不能忘记他的队友：内斯肯斯、科曼等人是日后荷兰足球辉煌的基石。本来荷兰人应该能完成他们的完美表演，但是因为另外一个人的出现，他们没有成功。这个人就是贝肯鲍尔，德国足球的象征，足球场上的皇帝。克鲁伊夫虽然是个天才，但是他只是个人的天才，贝肯鲍尔则是一个典型的团队领袖。毕竟，足球是11个人的运动，这大概正是贝肯鲍尔和他那些不惜体力全场飞奔的队友们笑到了最后的原因。

FIFA World Cup 1974
Copa Mundial de la FIFA 1974
Coupe du Monde de la FIFA 1974

因为后来者的光芒，1978年的阿根廷夺冠往往不如1986年的那次让人津津乐道，但是那个1978年的阿根廷才是真正意义上十一个阿根廷人的胜利，在肯佩斯的周围，有帕萨雷拉、加莱戈、阿迪莱斯这样的优秀球员在为他默默地提供强有力的支持，于是荷兰人只能再次为我们诠释出世界杯赛场上经典的遗憾之美，遗憾的橙色。两次打进决赛都败于东道主脚下的荷兰选择了离开，离开的是他们整整的一代人，而如流星一般划过夜空的克鲁伊夫便这样消失在世界杯的赛场上。虽然晋级决赛的阿根廷之前和秘鲁的那个6：0谜团重重，但是无论如何这支阿根廷是强大的，这取决于他们的团队，他不是一个人的球队。关于1978年世界杯的记忆是牵动着中国球迷的，宋世雄那富有磁性的声线透过荧屏传到每个拥有电视的中国家庭时，中国的球迷们第一次莫名地兴奋了。1978年6月25日的河床体育场，当肯佩斯双手捧起大力神金杯的那一刻，那漫天飘飞的纸片和一头长发早已成为每个中国球迷心中的经典，永远留在记忆的深处。

Argentina '78


▲在小组赛击败苏格兰队后，巴西球星苏格拉底等人向观众致意。拥有济科、苏格拉底和法尔考等人的这支巴西队极其强大，但遗憾的是他们最终被意大利队淘汰出局。


■马拉多纳在同意大利队的比赛中突破，意大利后卫詹蒂莱（右）以凶狠的犯规战术一次次地阻止他的进攻。


■半决赛被西德淘汰后，普拉蒂尼（10号）坐在地上沮丧万分。在他不远处，西德门将舒马赫和队友拥抱庆祝。


■在意大利同西德的决赛中，最终意大利队以3：1获胜，夺取冠军。40岁的队长佐夫捧起世界杯。

1982年是第一次整体足球黄金时代的最后一届，四年前的新生代普拉蒂尼和金童罗西等人是这次盛会的主角，这其中还包括一个默默无闻的小子——马拉多纳体验了他与世界杯初恋的甜蜜和痛苦——然而四年之后他令世界震惊。当然，同样是主角的还有被称为历史上最美的一支巴西队，这支球队的代表是济科。



半决赛中，法国普拉蒂尼、蒂加纳和吉雷瑟的铁三角

没有顶住德国人的钢铁意志，最终被翻盘。意大利的运气比法国人好，因为涉嫌假球被禁赛的罗西用他勤奋的训练保持住了状态，而后防上他们有另一个默默无闻的英雄詹蒂莱以及一个神奇的门将佐夫，钢筋混凝土般的防守帮助他们拿到了冠军。

是的，在这十二年中，各种各样的组合层出不穷，这都是整体足球意识灌输下的产物。他们令世界杯的赛场增色不少，所谓的"黄金一代"就是这样一个概念，至少在那个叫做马拉多纳的男人出现前，世界足坛就是这样，他们崇尚一个集体，或者说他们意识到只有一个团结的整体才能带来胜利，不管是进攻还是防守。

WE代码 《WE7》、《WE7I》

★★★★☆

关键词 集体

足球是十一个人的运动，虽然有些时候会出点意外，但是大多数时候这是真理，所以我们相信整体的力量。





《WE7》、《WE7I》在PS2时代至少算是较好地诠释了整体足球的作品，他的前作《WE6FE》对于个人能力的推崇到了一个极至，于是便有了《WE7》的改良。正如宣传的那样，这是一款更加注重技战术和整体足球概念的作品，传接球的变化，裁判对尺度的把握都是我们能够接受的。游戏中依靠个人的时代结束了，系统逼迫我们去寻求更美妙的配合与传切，久而久之，我们开始适应这一切。

其实，系列到了7代的这两作是平衡做得相对较好的，虽然不乏玩家们的口诛笔伐，但是当我们回过头来时还是能感受到它的魅力。它与那个黄金时代是契合的，因为它体现了十一个人的足球。一个激情与激情碰撞的时代，一款整体与个体结合的游戏，两者相得益彰。《WE7》带给了我们一个激情四射的巴西，他拥有三R的锋线。而法国依然有它强大的中场和灵巧的享利，意大利的防线一如既往地又被一群防守数值顶天的人把持……《WE7》不是完美的，正如那个时代的世界杯充满了遗憾一样，但是它能带给我们快乐。足球之美在这款游戏中和那个时代如此相似，这种感觉伴随着国内《WE》电子竞技的第一个高潮来得如此强烈，每一个经历过那段灿烂日子的《WE》玩家都会记得。



◀若是在以往的系列中，这样一员绝对主力的下场无疑是给队伍宣判了死刑，但在《WE7》里我们却不必过虑。



■片头CG中那一系列令人眼花缭乱的传切配合无疑在暗示着系统变革的主题。

7 一球成名

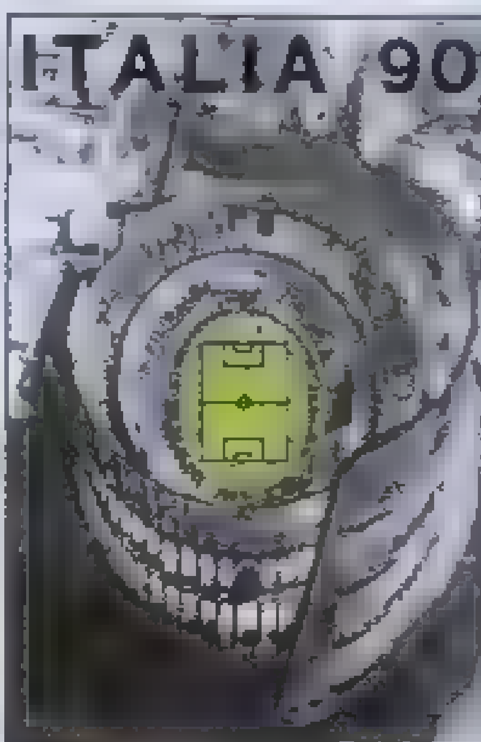
1986墨西哥世界杯
1990意大利世界杯



上世纪八十年代中期的辉煌属于天才，从来没有一届世界杯能够被一个人所统治，除了1986年。用普拉蒂尼的话来说就是，"我用足球能做到的，他用一个橘子就能做到。"他的名字叫迭戈·阿尔曼多·马拉多纳，这个从阿根廷最底层民众中走来的人注定将创造历史。同一时代，几乎没有人能掩盖他的光芒。

他的出现让所有观众充满着惊叹，没有人能想到这个在上届世界杯中因为故意踩人而离开球场的孩子居然带着如此神奇的力量。这个4年前被詹蒂莱用凶狠的犯规制服过的男子就像在对所有人报复一样，开始了他疯狂的表演。这个表演在1986年6月22日阿兹台克体育场里上演的英阿大战中被定格为永恒——短短三分钟里这个小个子用世界杯历史上最伟大的手球和最伟大的进球折服了所有观众，英格兰主帅老罗布森赛后对此评论说，"我们保持着队形，没有犯任何错误，但对手是一个天才，这是个该死的奇迹。"

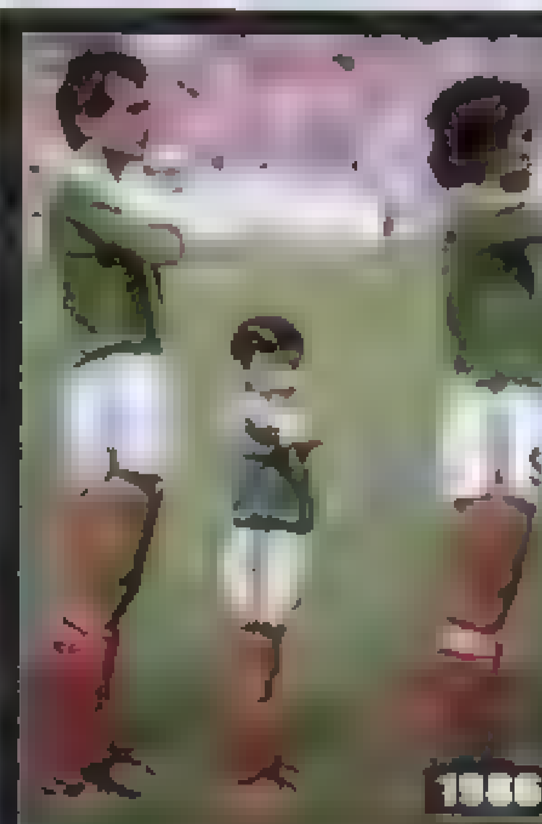
是的，这是一个奇迹，而他也的确是一个天才，至少今后的很多年中都不曾有他那样的球员出现，墨西哥人为后面那个进球竖立的纪念碑一直在为我们讲述这个事实。经过十六年的等待，马拉多纳和贝利一样在墨西哥高原登上了球王的宝座，他们之间究竟谁强已经不再重要。



自此，他的出现宣告了整体足球第一次黄金时期的离去，球星战术成为一股风潮，直到马拉多纳的离开。

1990年6月是意大利之夏。或许和意大利的一贯风格相符，平均每场2.21个进球再创新低。但是世界杯赛场永远不缺乏精彩，这一点你得相信，伴随着令人难忘的《To be Number one》，悲情色彩就如同亚平宁半岛曾经经历过的风云变幻一样让人陶醉。维奇尼的球队拥有巴雷西、贝尔戈米、斯基拉奇、巴乔和曾加。但是他们没能笑到最后。

在那不勒斯，球王的号召力让这里变成了阿根廷的主场。"意大利又给了你什么？"是的，在意大利和阿根廷的比赛中能让意大利人为阿根廷人助威的只有他。虽然已经渐渐老去的球王没能把阿根廷带进决赛，但他在与巴西比赛中的传球为这个属于天才的时代画上了完美的句号——他用盘带戏耍了三个巴西人，然后又用一脚传球战胜了另外三个巴西人，在那一刻，冠军以及四年之后将不再重要……



◀东道主墨西哥队在赛前唱国歌，右一为该队著名球星桑切斯，在他身后，一名球童用同样的姿势表达着对祖国的热爱。在本届大赛中，米卢执教的这支墨西哥队一路打进了8强。



■足以永载足球史册的"上帝之手"。



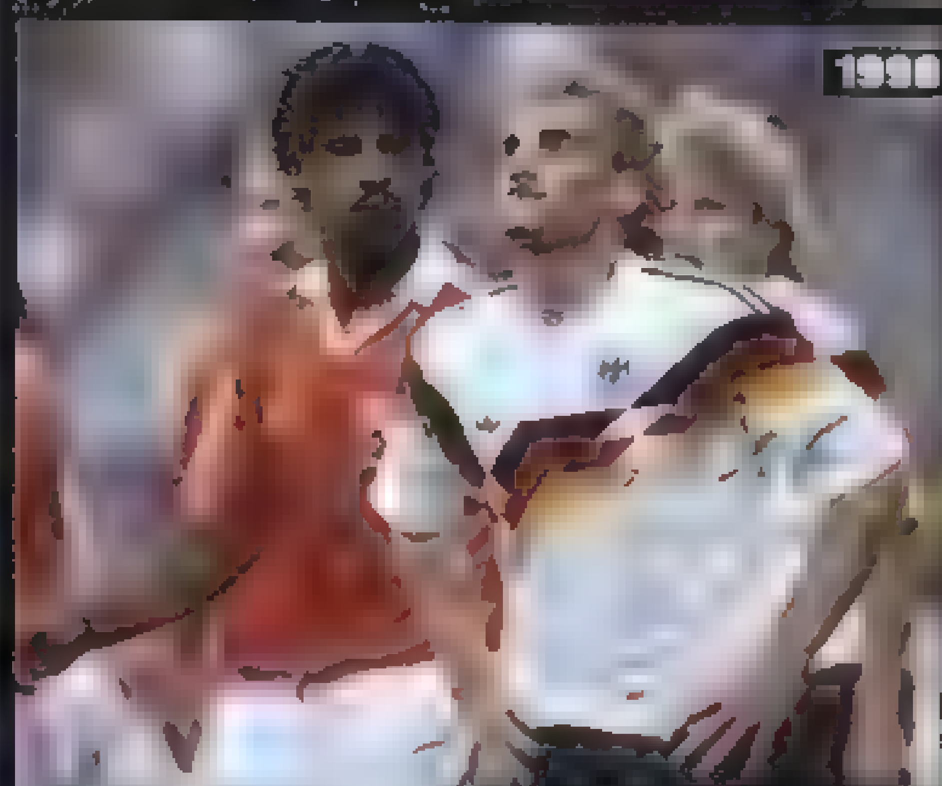
■6月29日，在阿根廷和西德的决赛后，马拉多纳亲吻世界杯。



▲马拉多纳(蓝衣)带球面对多名英格兰后卫的防守，在这场比赛中，他连过五人，打进了世界杯历史上最伟大的进球。



◀图为6月25日在阿根廷和比利时的半决赛中，马拉多纳(蓝衣)主罚定位球，他面前的人墙散开瞬间。在这场比赛中，马拉多纳独中两元，帮助球队2：0取胜，有人说是他一个人击败了对手全队，比利时老帅蒂斯赛后则说："如果给我马拉多纳，我也能赢得世界杯。"



▲图为比赛中里杰卡尔德与沃勒尔(白衣)发生冲突时的场景，前者向对手吐了口水，两人双双吃到红牌被罚下。



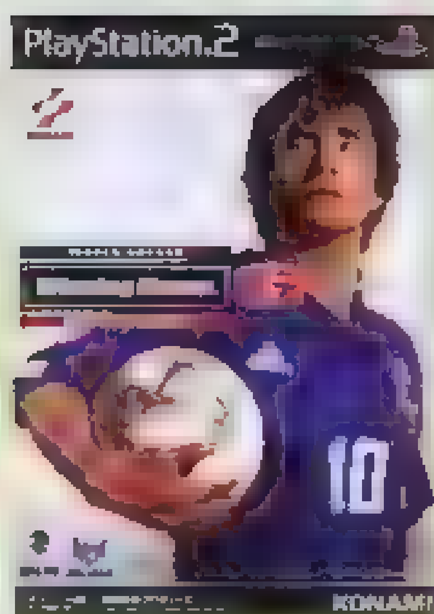
■夺冠后西德队全体球员一起庆祝。

WE代码 《WE6FE》

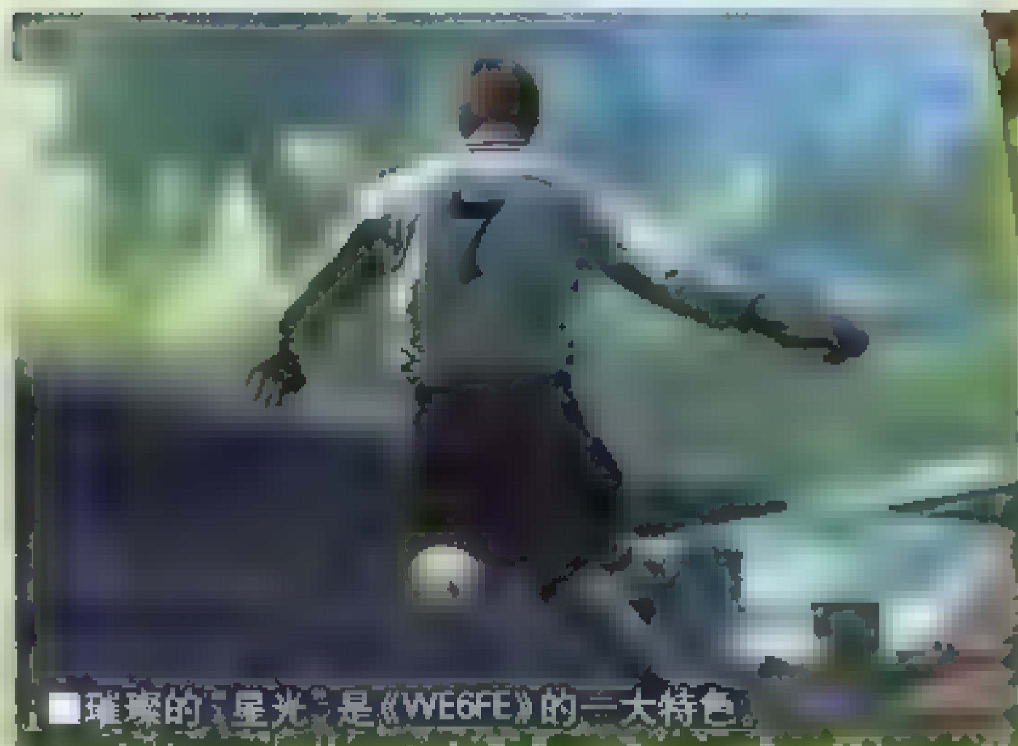
关键词 个性

《WE6FE》的进球是张扬的，就如1986年的马拉多纳一般张扬。

纵观《WE》的历史，只有《WE6FE》拥有这样的感觉，单论个人突破或许PS时代的《WE》更有说服力，然而PS时代的突破太过单调，甚至有些教科书式的程式化，这不是张扬，反而有些死板。于是作为一款“最终版”，笔者愿意将其单独拿出来作为1986年世界杯的比对，相信很多人和我是有同感的。那时的《WE6FE》还没有加入横行微移这样的动作，但它并不缺乏华丽，亨利就如同1986年的马拉多纳一样无人能够阻挡，能阻挡他的只有他自己的状态。国内的电子竞技也在《WE6FE》接近尾声时如雨后春笋一般地出现。就如同那年夏天特有的炎热一样，激情被燃烧到了顶点。



我们能够在电子竞技场上看到几乎每个人都在使用亨利做着1986年和1990年世界杯上马拉多纳做过的事情。《WE6FE》的片头CG也很好地向人们诠释着属于这一作的足球理念，博格坎普的灵光一现尤其让人们记忆深刻，记得2002年世界杯期间，至少见过十家以上的电视专柜在以这段CG推销他们的商品。而且，在《WE7》发售后的很长一段时间，许多人仍然不能适应，在他们看来，足球就应该是《WE6FE》那样，没有比那更性感的足球游戏了。



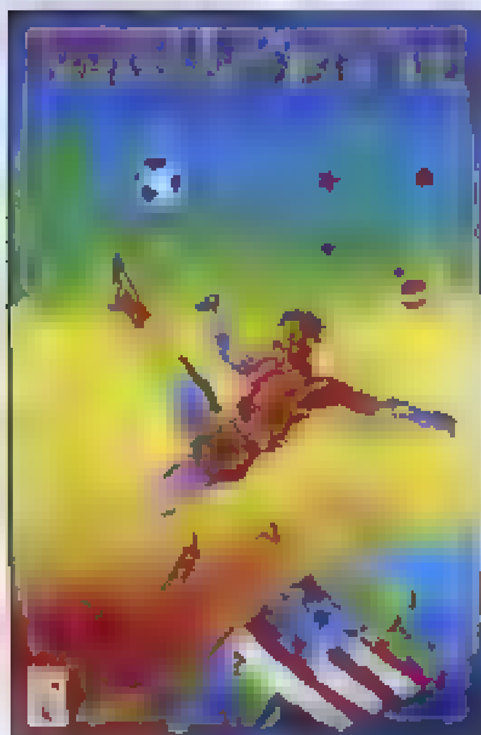
■璀璨的“星光”是《WE6FE》的一大特色



▲明星球员一旦在游戏中发起飚来，后卫很难防住，图中的齐达内就是个例子。

8 商业化

1994美国世界杯



不常看足球的美国人举办了最成功的一届世界杯，这成为1994年夏天的话题，美国世界杯的成功其实并非足球本身的成功，因为他给我们带来了几乎是历史上最乏味的一场世界杯决赛。但是，在和足球相关的另外一条战线上，美国人是聪明的，他们知道世界杯的巨大商机。所以美国世界杯赚钱了，自1966年世界杯第一个吉祥物诞生起，世界杯第一次赚了很多钱，这是前所未有的创举，不看足球的美国人在媒体的炒作下居然也能成群结队地步入赛场，平均每场近7万名观众的上座率创造了历史新纪录。

埃斯科巴，一个年轻生命因为乌龙球的逝去是惟一的不和谐音。留给我们的关键词是另外两个名字：巴乔和罗马里奥。

或许告别了马拉多纳的世界杯会在巴乔的星光下重新上演1986年单骑救主的奇迹。不过，正如巴乔在他的回忆录中所言：“在我参加世界杯前，我的佛教导师曾告诉我，我会遇到很多困难，一切都将在最后一刻被决定。当时，我没有意识到他的预言竟是如此准确。”在最后的点球时刻，那致命的失误使他注定无法成为马拉多纳二世。

毫无疑问，拖到了点球决战的决赛并不符合美国人的审美，甚至不符合所有球迷的审美。这次，罗马里奥没有让贝利变成乌鸦嘴。在他的倾情表演下，历史上最接近欧洲风格的巴西队第一次捧起了大力神金杯。然后我们永远记住了巴乔那忧郁的眼神与背影。



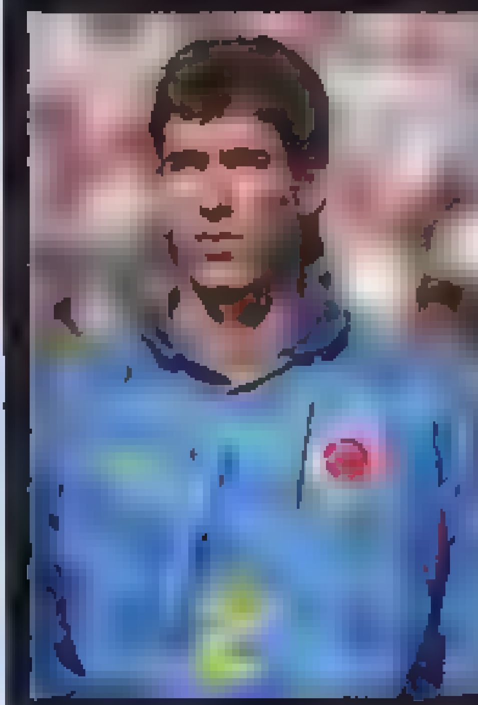
▲在本届大赛上，墨西哥门将坎波斯成为了关注的焦点，他自己设计的球衣特色鲜明，成为赛场上的一道风景。



■1994年世界杯决赛巴乔踢飞点球瞬间。



◀巴乔在意大利同西班牙比赛中的风采，他盘过门将苏比萨雷塔，随后抽射破门攻入了致胜球。



◀6月22日，哥伦比亚球员埃斯科巴在1:2负于美国的小组赛中打入了这届大赛中惟一的乌龙球。7月2日，他在哥伦比亚麦德林市被枪杀，凶手对他连开12枪，同时一边开枪一边高喊“乌龙球”。这是美国世界杯期间最令人震惊的一起事件，面对一个年轻生命的逝去，足球显得如此微不足道。



▲7月17日，在意大利和巴西的决赛中，意队球星巴雷西和巴乔先后在点球大战中失手，巴西最终获胜夺取冠军。图为赛后巴乔(左)和巴雷西互相安慰。

◀在本届大赛中，巴西前锋罗马里奥发挥出色，个人打进5球，帮助球队挺进决赛并击败意大利夺冠。赛后罗马里奥(右)披上巴西国旗庆祝，一旁18岁的罗纳尔多充满景仰地看着他。

1994年的世界杯是防守的世界杯，学会了防守的巴西战胜了拥有锋芒的意大利，看起来实在是一个讽刺的结果，没有了马拉多纳的足球马上又回到了那个整体挂帅的时代。

WE代码 《WE4》

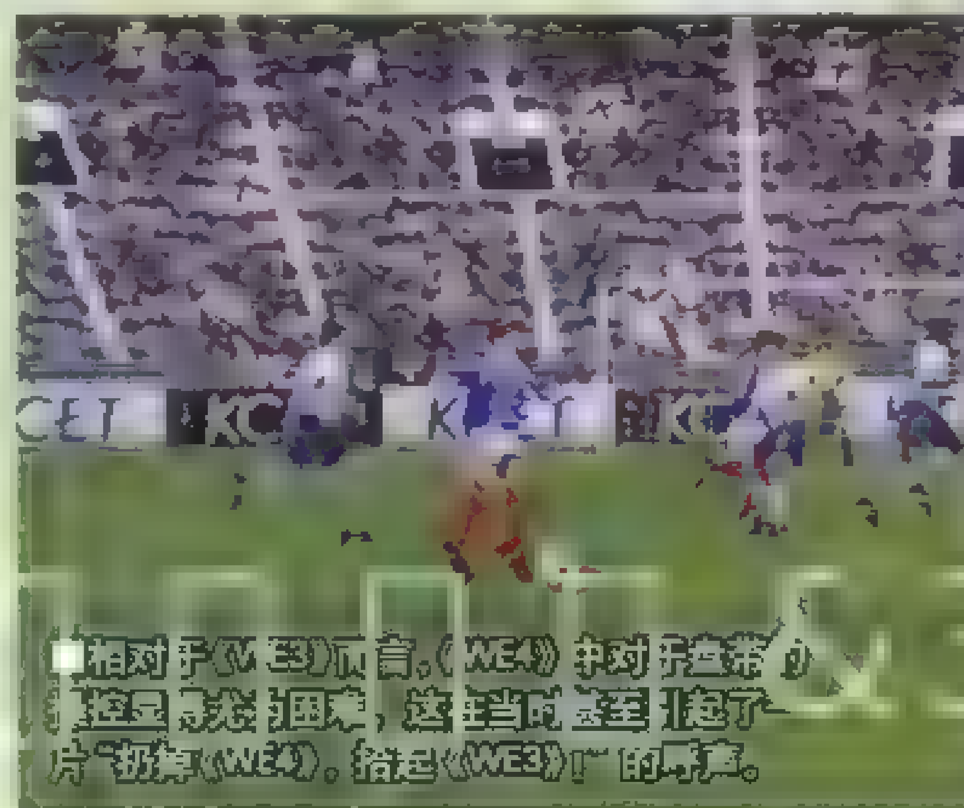
关键词 变革

作为《WE》划时代的一作，它为游戏的未来奠定了一个基调，然而正如所有变革带来的阵痛，操作并不是它的优势，这或许就是后马拉多纳时代的写照吧。

《WE4》对于系列的意义不胜言表，但最关键的是它为今后的系列创造了一个基础的模板。“大师联赛(Master League)”的出现将游戏的内涵推向了一个全新的高度，那些看似艰深的系统都成为日后《WE》频以成功的关键。球员的数值与球队的整体战术被空前地进行了强调。是的，《WE4》的控球是非常晦涩的，《WE4》的进攻并不令人愉快，但是它的意义远不止于此，从某种意义来说，《WE4》的巴西队确实和1994年的冠军一样都是最欧洲化的巴西。



1994年世界杯还有一个特殊的意义，那时中日两国的职业足球都开始起步，中国人聘请了外教施拉普纳，而日本人迎来了更多的外国球星。中国和日本走上了不同的两条道路，日本人愿意把他们的职业改革称为“足球的明治维新”，但是那时的日本依然对中国足球推崇有加，当他们制定了2050年夺取世界杯计划的时候依然认为中国队的希望更大。依稀记得那时的甲A联赛还有日本球员倒贴来学习。在《WE4》中，我们第一次看到了中国队的身影。同时，那一作的《WE》有一支值得所有人怀念的中国队，至少在东亚四强赛上中国2：0击败日本后，日本人对中国足球的敬意依旧，所以游戏中才出现了那支由黎兵、姚夏和高峰组成的犀利锋线。



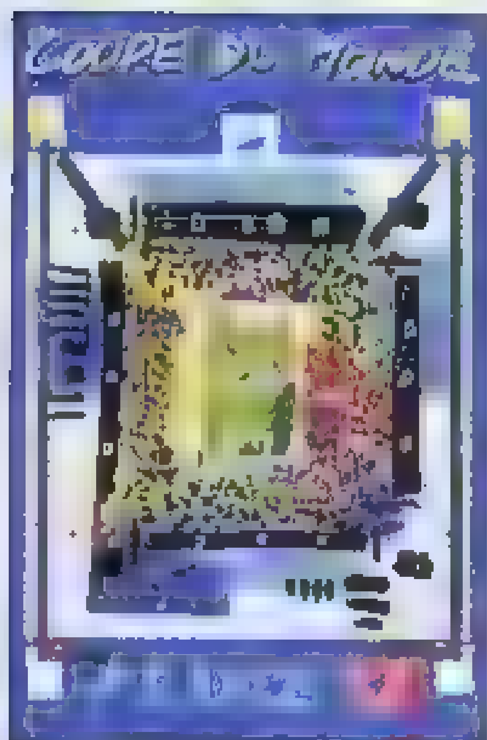
■相对于《WE3》而言，《WE4》中对于盘带的控制显得尤为困难，这在当时甚至引起了一片“扔掉《WE4》，拾起《WE3》！”的呼声。



▲首度引入的“大师联赛”日后成为了系列最大的卖点之一。由于未能取得授权，这些俱乐部球队只能用其他的名字来代替，图中的阿森纳队被命名为“LONDON”就是个典例。

9 世纪末的浪漫

1998法国世界杯



世纪末的世界杯留给我们很多美好的回忆，创纪录的32支球队给这届比赛带来了一种莫名的快乐气氛。事实证明，不光中国球迷喜欢热闹，64场比赛让全世界的所有球迷都过足了瘾，精彩的宿命对决亦不断涌现。这是新人表演的舞台，欧文、亨利在世界杯后成名。克罗地亚继保加利亚后再次为东欧足球书写了奇迹，齐达内的"地中海"式发型也注定成为经典。此前一直在默默支持着队友的他在决赛中爆发，两个漂亮的头球让法国队终于在大力神杯上刻上了自己的名字。

这是一届精彩的世界杯，经历过1994年晦涩的决赛后，我们终于看到了攻势足球的开端，一系列的鼓励进攻规则都在为更多的进球而努力，虽然没有达到最初的疯狂，但世界杯美妙的一面却无疑正在慢慢向我们走来。



□英格兰天才中场贝克汉姆任意球破门瞬间。



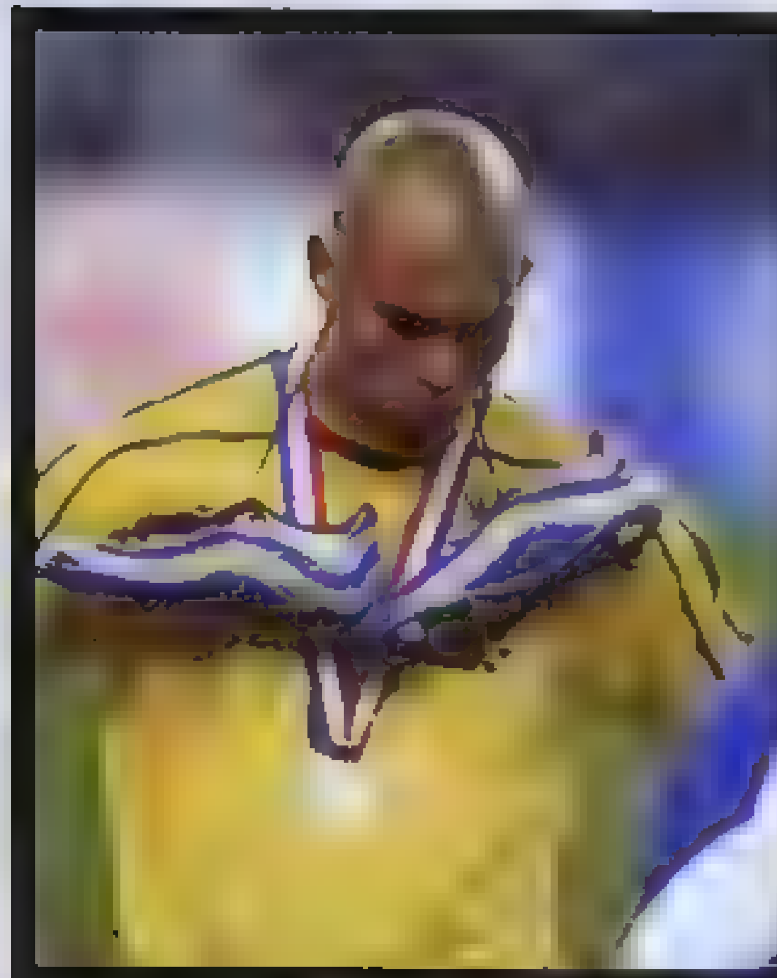
▲因为贝克汉姆(白衣7号)因受到西蒙尼(倒地者)"挑衅"恶意报复而吃到红牌，人数上的劣势间接导致了英格兰在与阿根廷的1/8决赛中失利，贝克汉姆在此后相当长的一段时间内被视为英格兰的千古罪人。



▲1998年7月4日，法国世界杯四分之一决赛，两支充满激情的球队相遇了，橙色军团荷兰队遭遇到了巴蒂领衔的阿根廷队，双方90分钟内拼抢异常激烈，直到比赛最后一分钟时荷兰队才凭借着博格坎普的一粒入球，以2：1淘汰了阿根廷队，图为博格坎普(橙衣)晃开阿亚拉后破门瞬间。



□1998年是巴乔最后一次参加世界杯，他在同法国队的点球大战中主罚命中，在一定程度上弥补了4年前在美国留下的遗憾。图为巴乔与亨利在争抢足球。



◀1998年7月12日，本届世界杯迎来了最后的决赛，东道主法国队与卫冕冠军巴西队都渴望着能够捧起大力神杯，但出人意料的是，巴西队表现大失水准，比赛进行到46分钟时齐达内就已经两次将皮球攻入塔法雷尔把守的大门，临近结束的时候佩蒂特再次攻入一球，最终法国队以3：0战胜了对手获得了冠军，巴西球员只能眼睁睁地看着冠军就这样溜走，图为赛后的罗纳尔多。



▶法国球星齐达内在决赛中的两个头球破门帮助球队3：0击败巴西，他也成为了法国夺取世界杯的头号功臣。



□因为齐达内(10号)头球为法国队攻入第二球瞬间。

WE代码 《WE5》、《WE5FE》、《WE6》

★★☆☆☆

关键词 复苏

系列的这三作和1998年世界杯似乎一样，拥有精彩表演的同时反而让我们的记忆有些模糊，或许看到这三作经典的开场CG才能让我们重新找到我们想要的。

在功利足球开始盛行了一段时间后，世界杯开始重新回归精彩，而在PS2平台刚刚发售后的一段时间，初次登陆新平台的《WE》也在进行着摸索。无论代言人的出现还是画面的提高抑或系统的细化都在为之努力，就游戏的风格与世界杯的风格来看，这三作代表着系列的高度逐渐得以提升，相对于《WE4》来说，它没有太多的系统进化，但是在对足球的理解上，则是一种复苏，一种对精彩比赛的诉求和对新平台的热情孕育了这些作品。虽然现在看来这些作品留在我们记忆中的闪光点大多只剩下片头CG，但却是令人永世难忘的。或许，当PS3上的第一款《WE》发售后我们还会有这样的感觉吧。

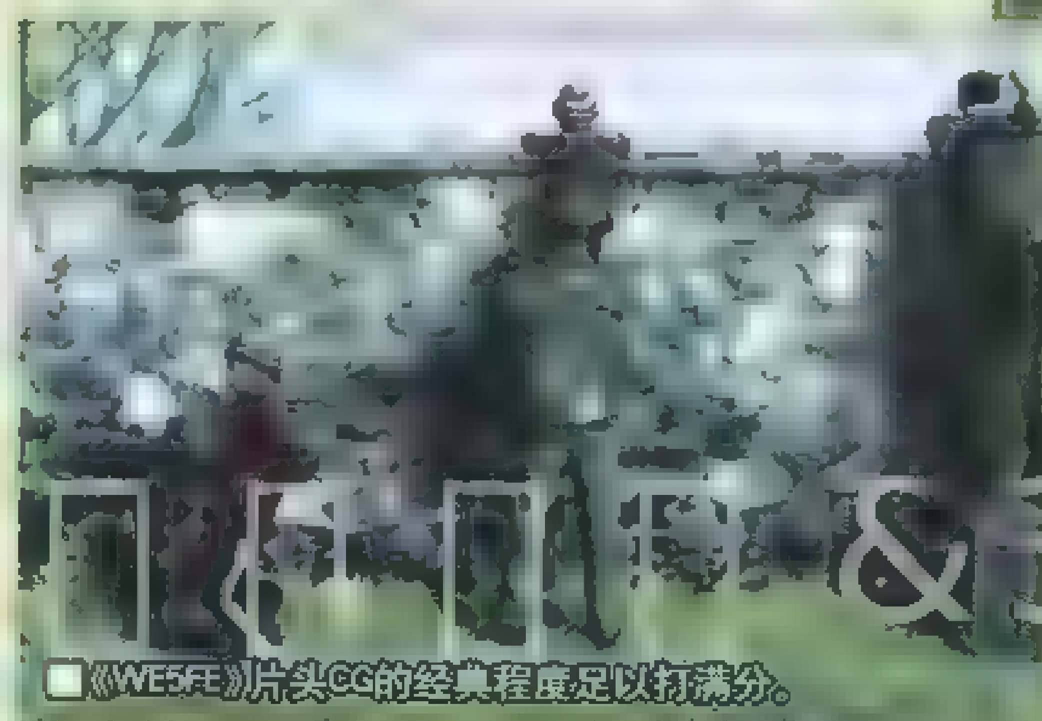


▶作为128位主机上的第一作《WE》，《WE5》的意义不言而喻。









□《WE5FE》片头CG的经典程度足以打满分。

▲《WE6》相比《WE5》精细了许多，但没有太大突破，反而是片头CG"We'll rock you"令人印象更为深刻。

10 零下八度

2002韩日世界杯



从来没有一届世界杯有如此之多的冷门。特别是在世界足球已经步入一个相对成熟的时期后。经典的荷兰被爱尔兰人挡在了决赛圈外，卫冕冠军和另外一支夺冠热门阿根廷被来自第三世界的兄弟们打倒在小组赛中。东道主韩国人利用他们的天时地利与"人和"成功地干掉了三支夺冠热门：葡萄牙、意大利和西班牙。故此，当四年之后黄公健翔面对"西东国"同学时那歇斯底里般的嚎叫不是没有道理的。

德国的成绩有些让人出乎意料，而巴西的夺冠似乎更加顺理成章，远东的日本自丰田杯以来便是巴西人的福地。第一次亚洲主办的世界杯理应属于亚洲，日本队在他们的第二次世界杯之旅上闯入了16强。而比起巴西的夺冠，更开心的是红魔们，历史性地闯入四强让这个国家陷入全民性的疯狂，自1966年他们的同胞北朝鲜打进世界杯8强后，这个民族第一次通过世界杯的胜利在足球上找到了前所未有的自信资本。生猛的土耳其、狂野的塞内加尔、跑不死的韩国、遗憾的法国、哭泣的阿根廷、悲情的意大利……冷门是这次的主旋律！



▲2002年世界杯由韩国和日本联合举行，这届世界杯成为一届冷门迭爆的世界杯。5月31日，在揭幕战中，卫冕冠军法国队被来自非洲的塞内加尔队1：0击败，开始了冷门之旅。



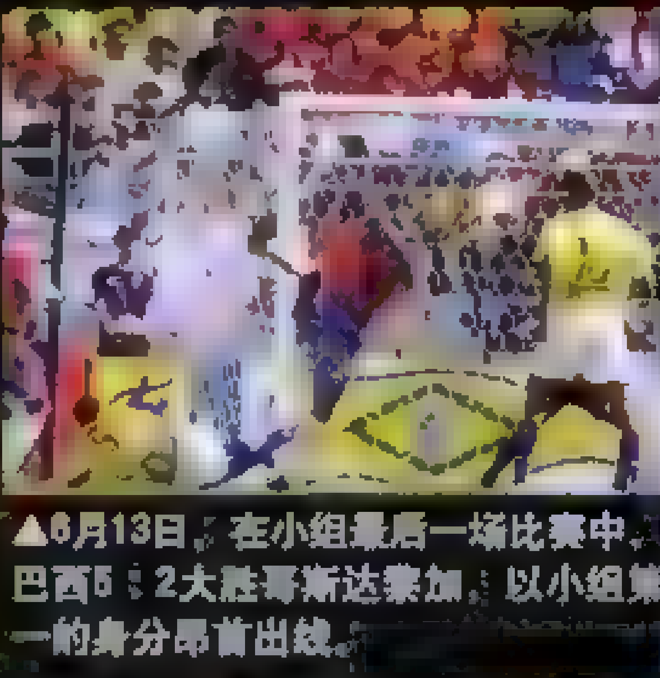
■6月7日，在小组赛中上演了一场举世瞩目的英阿大战，最终英格兰凭借贝克汉姆在第44分钟射入的点球1：0小胜阿根廷。



▲在"神奇教练"博拉·米卢蒂诺维奇的带领下，中国队首次打入了世界杯，但中国队小组赛三战三负，即使是米卢也未能带领中国队小组出线。



■这就是第一次进入世界杯决赛圈的中国队，可惜小组赛打完就结束了旅程。



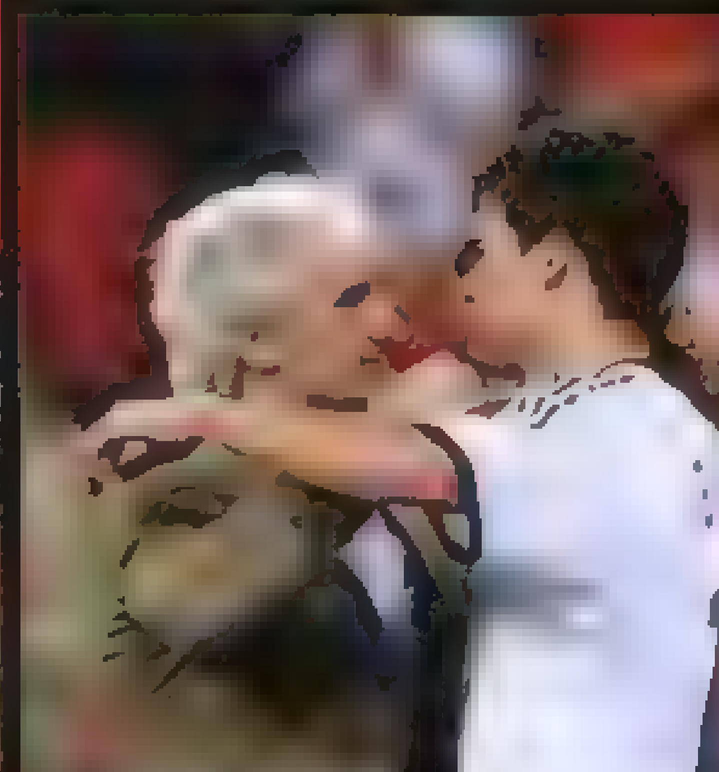
▲6月13日，在小组最后一场比赛中，巴西5：2大胜哥斯达黎加，以小组第一的身分昂首出线。

▶在四分之一决赛中，西班牙队在120分钟内与韩国队0：0战平，最终在点球决胜中惜败，无缘四强。比赛中西班牙队曾经打入两粒进球，但都被裁判无效。因为比赛结束后，怒不可遏的埃尔格拉被莫伦特斯拦住。





■欢庆胜利的韩国人。



▲半决赛德国与韩国的比赛中，德国队核心巴拉克打入致胜一球，亲手将球队送入决赛，但巴拉克本场比赛吃到的黄牌让他同时错过了与巴西队的决赛，因为主帅沃勒尔向巴拉克祝贺进球的同时安慰爱将。



■6月30日，在最后的决赛中巴西队凭借罗纳尔多的梅开二度2：0战胜德国队，第五次获得世界杯。

WE代码 《WE2000 U23金牌的挑战》、《WE2002》

★★★★★★★★☆☆

关键词 冷门

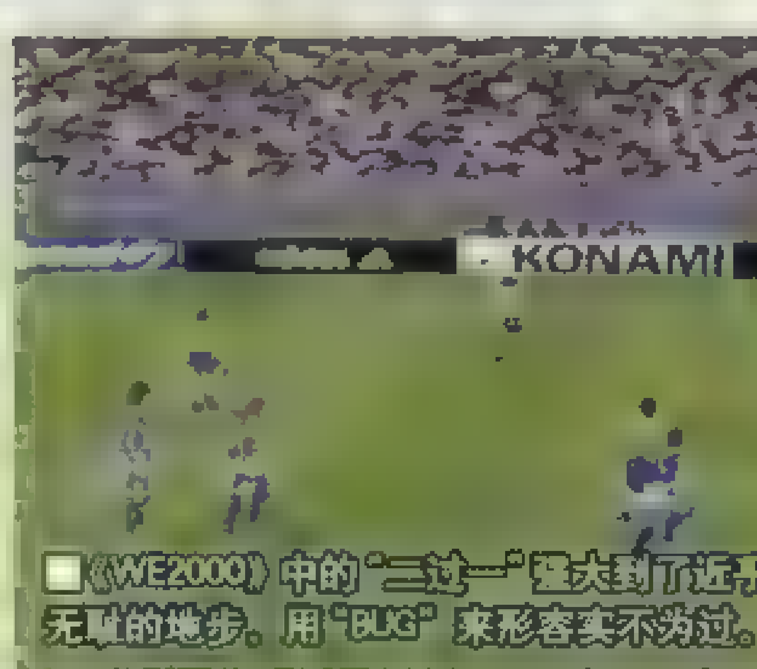
虽然还有BUG，但是弱队抗衡强队的神话在这两作中得到了最好的演绎。

在PS时代《WE》的大幕即将拉下的时候，Konami带给了我们惊喜。伴随着2000年悉尼奥运会和2002年世界杯热潮发售的这两作在球队的平衡性上下了不少功夫，制作者似乎在向我们传达一种声音：依靠自己的操作去赢得比赛才是好的足球游戏，游戏中球队本身的能力并不重要。

这个时期令我们印象最深刻的无疑就是所谓的"二过一BUG"，很多人把它列为禁招。但是正如韩国队能够在争议中进军四强一样，没人能够阻止依靠这招在对战中去获取胜利的人。这是游戏历代中亚洲球队整体实力和欧美强队最接近的一代，这种接近不是靠《WE4》让很多人不能忍受的生硬操作来完成，而是依靠对足球运动的特殊理解。由于制作组对于能力的细化还不够得体，所以譬如日本队有中村这样弧度18的球员，有中田那样传球18的球员，如此和其他强队的差距就不再明显。《WE2000》和《WE2002》一样孕育了创造冷门的土壤。







■《WE2000》中的"二过一"强大到了近乎无耻的地步，用"BUG"来形容毫不为过。



▲《WE2002》只是《WE2000》的加强版而已，并没有什么实质性的变化。

11 梦战斗未结束

2006德国世界杯



2006年，严谨的德国人给我们带来了一届严谨的世界杯，没有冷门，所有强队甚至没有受到任何惊吓就顺利地拿到了16强的门票。但是严谨的世界杯并不死板，进球、进球、不断的进球始终刺激着我们的神经。记录也在不断被刷新，在瑞典队与英格兰队的比赛中，顶替伊布出场的瑞典前锋奥尔巴克在第51分钟时打进了世界杯历史上的第2000个进球。在十六分之一比赛中，巴西人罗纳尔多打破了穆勒创造的世界杯14球的进球记录，罗纳尔多还会走得更远，所以他的记录可能还会被刷新。

没有冷门的世界杯还有激情，恐怕最大的冷门只剩下上届四强的韩国小组没能出线了吧(笑)。这届世界杯应该会有一个圆满的结局。至截稿时为止，八强已经产生，德国VS阿根廷、意大利VS乌克兰、英格兰VS葡萄牙、巴西VS法国，至少在大多数人眼中这些球队都是足坛的贵族，非洲人与亚洲人都已经被请离了盛宴。剩下

的表演依然属于这两个地方，欧洲、南美——六支欧洲强队围剿两支南美劲旅，世界杯的历史一直在反复地上演着这一幕。

这届世界杯的精彩也许不止于此，太多的东西让我们记忆深刻，经历了四年，足球再次回到这片熟悉的欧洲大陆，再次回到了职业化的这块大陆，文化带来的冲击是四年前的韩国与日本无法营造的。然而赛场并不完美（天知道那些湿滑的草皮来自什么鬼地方），裁判的故事也格外丰富：克罗地亚球员身背两张黄牌在场上奔跑着，这让一个裁判黯然地离开，葡萄牙和荷兰的16张黄牌和4张红牌让另一名裁判无缘淘汰赛执法。越来越先进的转播技术让我们了解到场上的另外一面，误判成为一道风景，巴西世界杯的第200个进球因此而失色不少。

然后我们看到贝克汉姆吐了，那一刻很多少女失声尖叫，荷兰人哭了，他们为自己的年轻付出了代价；韩国人怒了，他们喊出了他们四年前的对手曾经怒吼过的声音："重赛！"这个半岛南端的小国因为一场球赛的失利让积累了四年的自信心瞬间崩溃；中国人疯了，是的，电视机前的中国人疯了，而电视机那头的中国人也疯了。让我们记住这位铁杆的意迷：黄健翔，在意大利迈进八强的那个晚上，他疯狂地拍打着桌子高喊道："意大利万岁……"于是第二天的路透社用了这样的标题——"Chinese commentator just loves Italy"。然而不论如何，我们喜欢这种真情流露的方式。

冠军会是谁？巴西？德国？我只知道比赛会越来越精彩。


■20年后的今天，球王在用他的行动向世人表明，就算不能亲自上场冲锋陷阵，但只要他出现在世界杯的贵宾席上，就足以激励阿根廷队上下的每一名队员。


▲1/8决赛英格兰与厄瓜多尔一战中，英格兰队长贝克汉姆因患胃病而在场上呕吐起来，并在不久后被替换下场，但在那之前他打进了一记精彩绝伦的招牌任意球——这也是整场比赛的惟一入球。


▲6月26日，葡萄牙与荷兰的1/8决赛在纽伦堡法兰克人球场展开，最后葡萄牙凭借马尼切的进球以1：0淘汰荷兰晋级8强。本场比赛主裁判共出示了4张红牌和16张黄牌，创造了世界杯出示红牌的新纪录。图为葡萄牙队的科斯蒂尼亚被红牌罚下。




■蓝色的黄健翔这次彻底地释放了自己。

◀意大利在与澳大利亚争夺八强席位时再次上演绝地逆转。他们在被罚下一人的情况下顽强地将0：0的比分拖到了最后一秒钟，继而由左后卫格罗索制造的点球令全世界的意大利球迷(包括一名中国解说员)为之疯狂，主罚点球的"罗马王子"托蒂一蹴而就，将澳大利亚绝杀。


▲巴西3：0轻取加纳挺进八强。开场仅5分钟，罗纳尔多的闪电得分使这个"外星人"超越穆勒成为世界杯历史上进球最多的球员。


▶八强最后一个席位的争夺战在法国与西班牙之间展开。在维埃拉与齐达内这两员老将的活跃下，法国以3：1击败西班牙得以晋级八强。图为下半场第83分钟维埃拉头球改写比分后狂喜的法国人。


▲6月30日，2006德国世界杯第一场1/4决赛在柏林举行，东道主德国队在奥林匹克体育场迎战夺冠热门阿根廷队，结果两队在120分钟比赛中打成1：1平，点球大战中德国4：2淘汰阿根廷进入四强。

WE代码 《WE10》

★★★★★

关键词　进攻

攻势足球越来越成为主流，是球场票房的保证，虽然世界杯从来不缺观众，但是更多的进球显然对每个球迷都不是坏事。

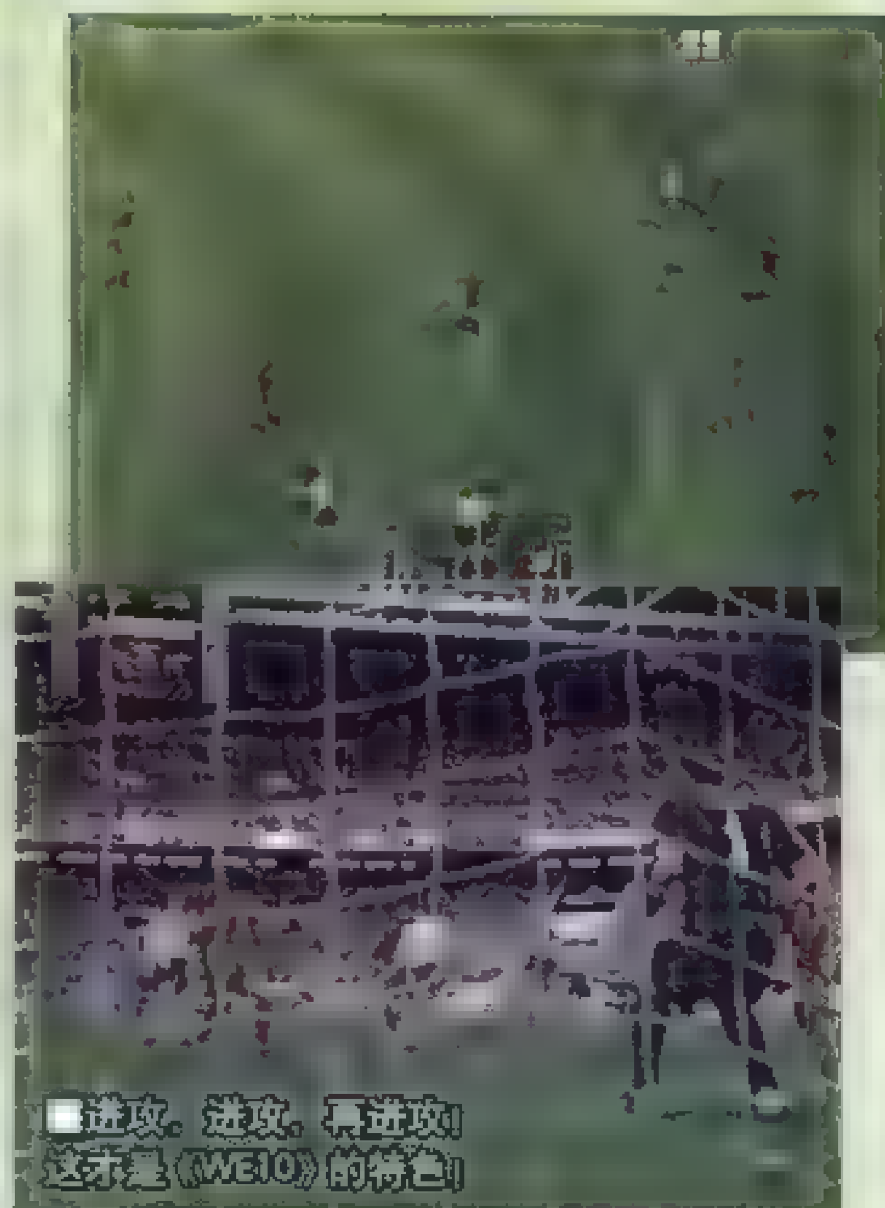


世界杯前突然发售的《WE10》搭上的无疑是一班顺风车，发售前的广告将本作塑造成了攻势足球的极致，无论射门的成功率、速度、盘带的重视乃至整体传切的流畅。它没有让我们失望，正如这届世界杯同样没有让我们失望一样。

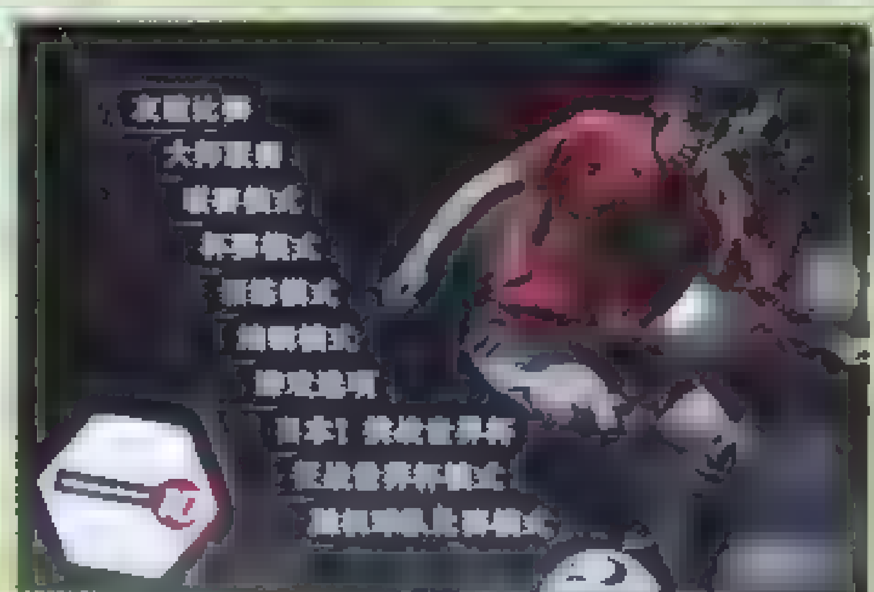
攻势足球在给正在参加德国世界杯的球队打上深深烙印的同时也给《WE》打上了记号。正如本届比赛开场进球异常的多样，《WE10》也是那种一不留神就会丢球的游戏。个人和整体的结合再次成为主流并在游戏中非常清晰地表现出来。我们带球时甚至能找到《WE6FE》那种个人英雄主义的感觉，那种飘逸的传球已经变得司空见惯，虽然突破防线后的得分并没有想象的高，但是正如1/8巴西和加纳的那场比赛一样，好看的足球就是如此，不见得打得好看就一定赢。《WE10》似乎在向我们传达着这样的信号。

中国队消失了，大概是因为亚洲区预选赛小组没有出线的缘故，也或许是澳大利亚的加入。不过中国玩家对游戏的关注依然存在，这和世界杯上的中国观众是一样的，只不过他们换成了另外一群人。这群人是DYer，在《WE10》发售两天后，汉化菜单已经问世，虽然没有了中国队的《WE》其汉化未免有些悲壮，但是它的意义在于告诉所有人：中国人没有被遗忘。或许在将来的某一天，一群伴随着《WE》成长起来的小伙子会重新站在世界杯的赛场上。

我们期待那一天的到来。


■进攻、进攻、再进攻！这才是《WE10》的特色！


■颇具艺术感的片头CG。


▶"汉化"无疑是为国内实况玩家所津津乐道的永恒话题。

后记

世界杯的传奇远未结束，《WE》的路也还有很长很长。作为一款和世界杯周期紧密相连的足球游戏，《WE》总能在适当的时间带给我们惊喜。所以，我们也就有了这样一篇特企和所有喜欢足球的玩家们共勉。在制作完这篇特企的时候，本届世界杯的八强争霸战刚刚开始。或许当各位看到这篇文章的时候，冠军决赛已经迫在眉睫了吧？闲暇之余，不妨让我们拿起手柄，来重温自己的世界杯之梦……

两块钱搞定次世代先锋

X360惨遭破解实况记录



自从微软次世代主机X360发售以来，关于如何破解这台次世代主机的各类小道消息就不胫而走。短短不到半年的时间内就有多个海外破解组织声称已经成功找到X360强大的加密防线上的各种漏洞，并且盗版产品可以立刻进行批量化生产。难道X360就这样不堪一击吗？由于破解工作的隐秘性，关于这些组织的进展情况我们完全不得而知，接下来许多相关消息也最多是雷声大雨点小，根本没有实质性的进展，就更不要说盗版盘上市了。然而就在前不久，X360盗版光盘惊现国内市场，这一事件立刻在网络上被玩家们传得沸沸扬扬，许多玩家都声称自己已经成功运行X360的盗版，并公开了自己的使用心得。这次我们就针对这一事件为各位玩家做一个全面、系统的报道。

文 深蓝lwl1123

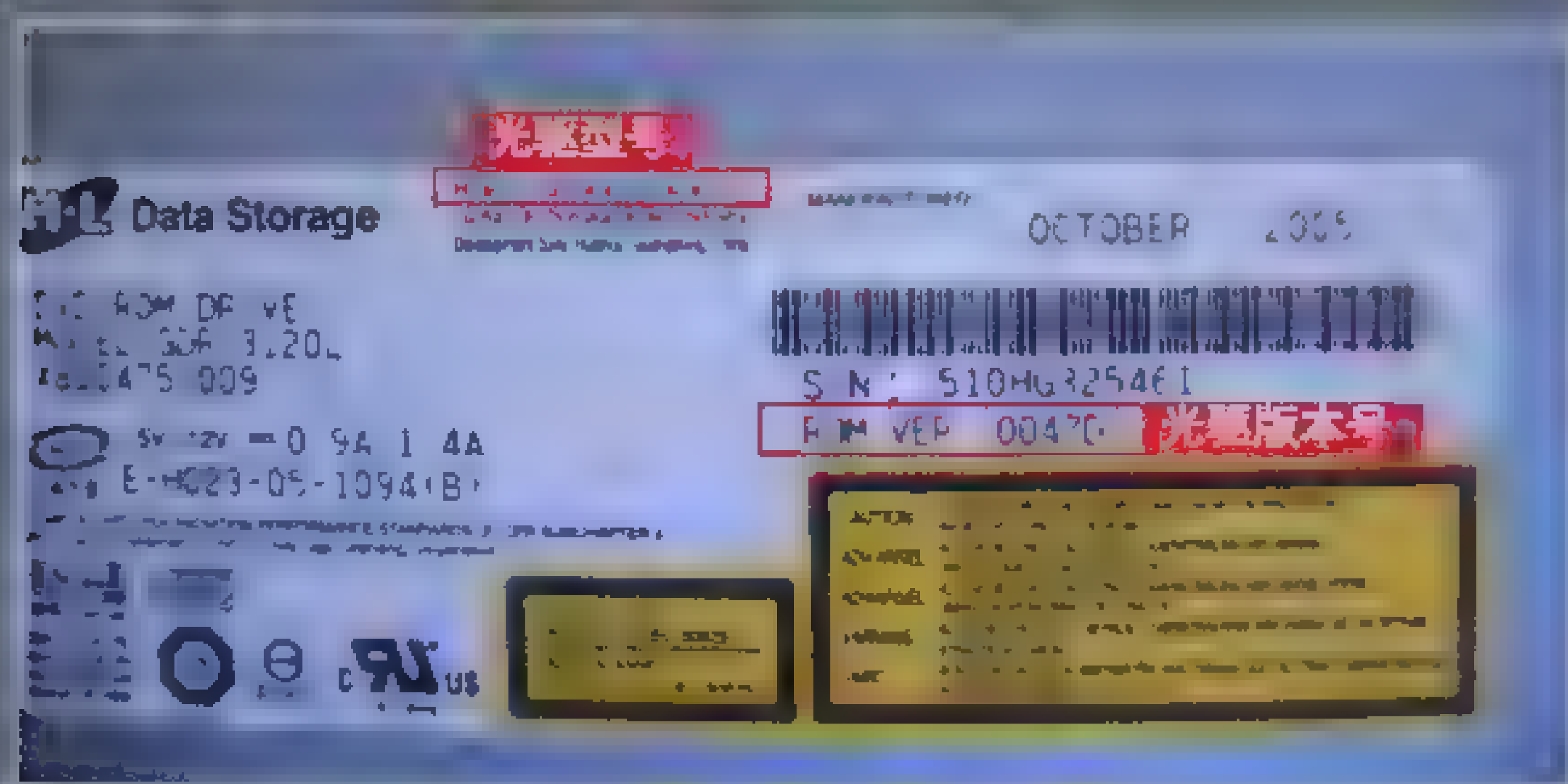
[illegible]成本！无需任何改机芯片！

首先让我们来了解一下什么是Firmware，因为这是海外破解组织成功破解X360的关键。Firmware被称为固件，是储存于X360光驱中的控制光驱执行读盘等动作的硬件与软件的结合，我们可以将Firmware理解为是介于硬件与软件之间的一种程序。



X360有哪些版本的光驱？

目前X360主机的光驱有以下2种型号，一种是SAMSUNG-TOSHIBA [illegible]
[illegible]
这个光驱，无法测试，但是原理是完全相同的。



为什么要刷光驱？原理是什么？

[illegible]过刷新更高版本的Firmware固件，可以对之前版本的Firmware做一系列修正，同时提高光驱本身对盘片的兼容性和读盘等性能，不过这些是针对PC光驱而言的，刷写Firmware能提高PC光驱的读取性能和兼容性。不过对于X360情况就不一样了，这个全新的Firmware程序是国外黑客针对X360程序上漏洞所写的具有针对性的固件刷新程序，使用刷新固件后的X360能读取从正版软件中DUMP出来的光盘镜像，也就相当于读取D版软件了。（不过这个程序的漏洞也不排除是微软自家人泄漏出来的，联想到当初的DEMO-DISC这个演示盘微软未经过任何加密就流放到市面上了，或许正是因为这个演示盘才造成了X360这么快就被破解的原因吧，不猜测了，回归正题！）

尽管微软在X360的CPU和游戏盘上进行了加密，加密程序几乎是每台主机[illegible]解密出来的[illegible]却不能用在另一台机器上，但是破解组织研究出利用X360的DVD-ROM进行破译，通过刷新DVD-ROM的Firmware来骗过X360系统的加密检验，从而顺利读取备份光盘，正是利用微软在X360光驱设计上的漏洞，前不久国外破解小组终于放出了刷写三星和LG光驱的Firmware程序和一全套教程，至此，被微软事为用了最新加密技术的主机终于被完整破解了，而且相比PS2、Xbox、NGC这3大主机，X360的破解基本无需任何成本费用，连改机芯片都不需要了，这恐怕连微软也是没有想到吧！不过X360的破解虽说无需什么成本，但是对于大多数的人来说，就算有刷机程序也未必会[illegible]。

虽然在理论上通过刷新Firmware可以实现通过X360来运行D版，不过实际操作起来情况又是如何呢？下文我们就来一次亲自实践操作，X360的破解工作需要两个部分，一部分是拆机（这部分是重中之重，难度不低），另一部[illegible]定的相关[illegible]经过多次[illegible]可以完成了）。

破解方法1

拆解X360

Part One

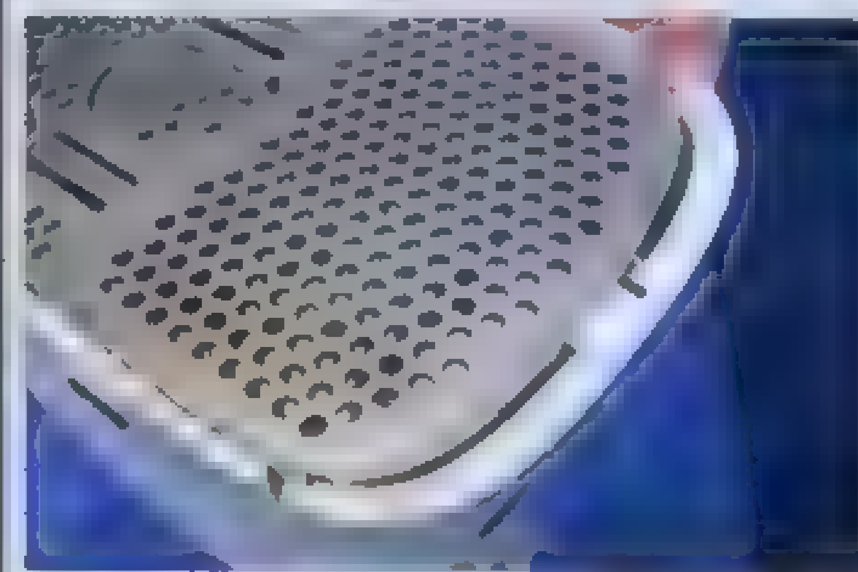
[illegible]成功的拆机是关键。由于X360的外壳的[illegible]卡扣技术，[illegible]没有一颗螺丝，工业设计是要赞的，[illegible]来说比较痛苦，没有一定的经验的话，可能外壳就被[illegible]所以没有[illegible]动手能力的玩家[illegible]。本文当然只是参考流程，有部分卡扣[illegible]也无法详细地写出来，只能靠大家的[illegible]了。[illegible]

拆解X360[illegible]螺丝刀2把，一把能自如插进X360外壳上的通风口（另外一把T10）。

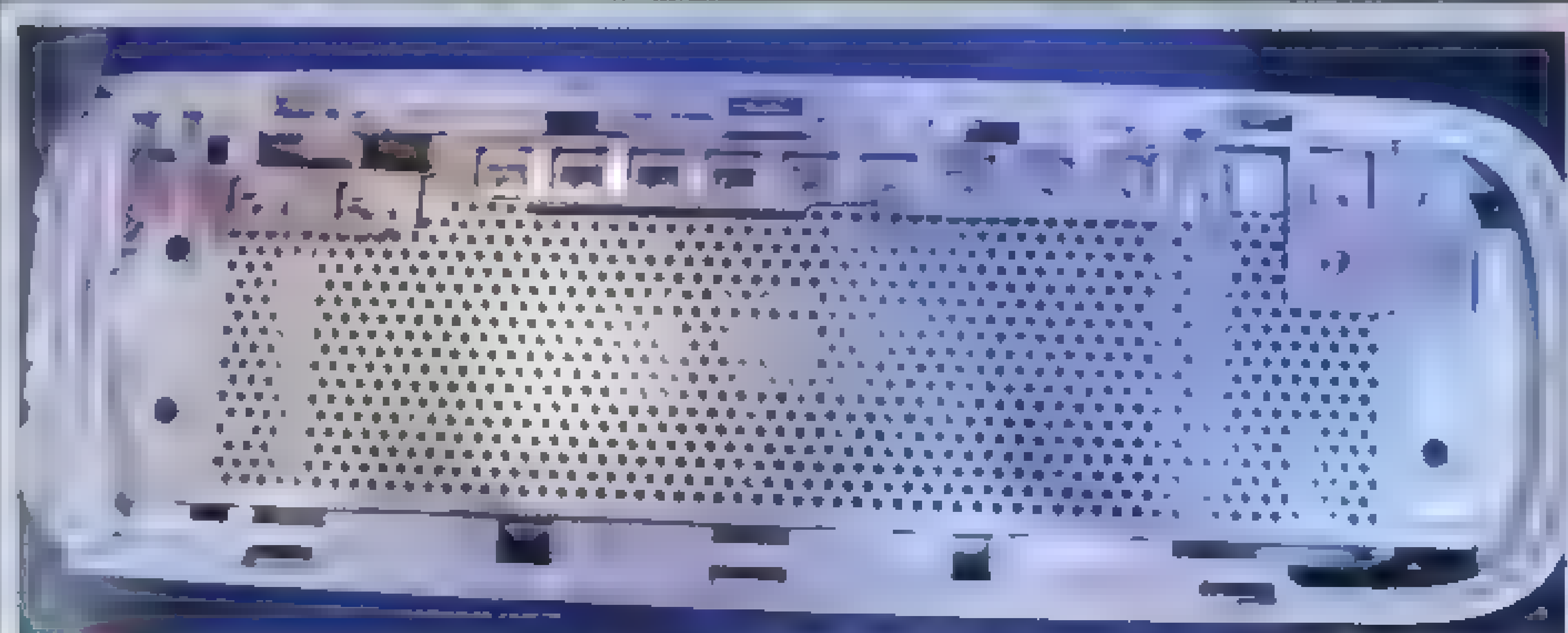
1 首先把你的主机给竖起来，要拿下X360主机顶端的硬盘，按下硬盘按钮，然后往上提，硬盘就可以取下来了，很方便。



2 取下前置面板，因为X360的面板是可以随便换的，所以微软也不会把它设计得太复杂，机器底部的灰色网状塑料板和面板的接缝处有个卡扣，稍微用点力，听见"嘎"的一声，就成功了，卡扣脱离了底部塑料板，随后取下面板，第一次拆稍微用点力(不会的，别怕断。)

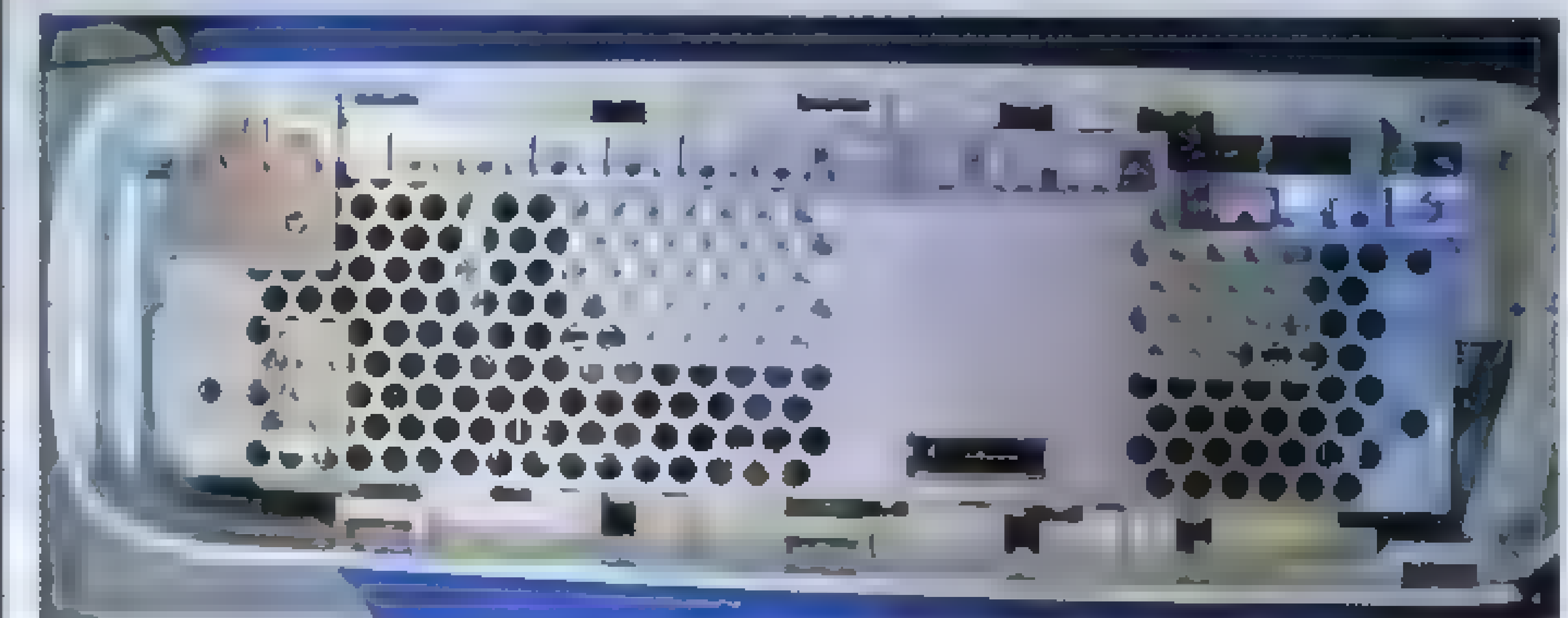






3 仔细查看X360外壳上的通风口，里面有3个卡扣死死地卡住了主机底部的灰色网状塑料板，用准备好的螺丝刀直接捅进去，直到3个卡扣被打开后，再去捅开另一边的卡扣，全部打开后，这块底部的塑料板就能很顺利地卸下了。

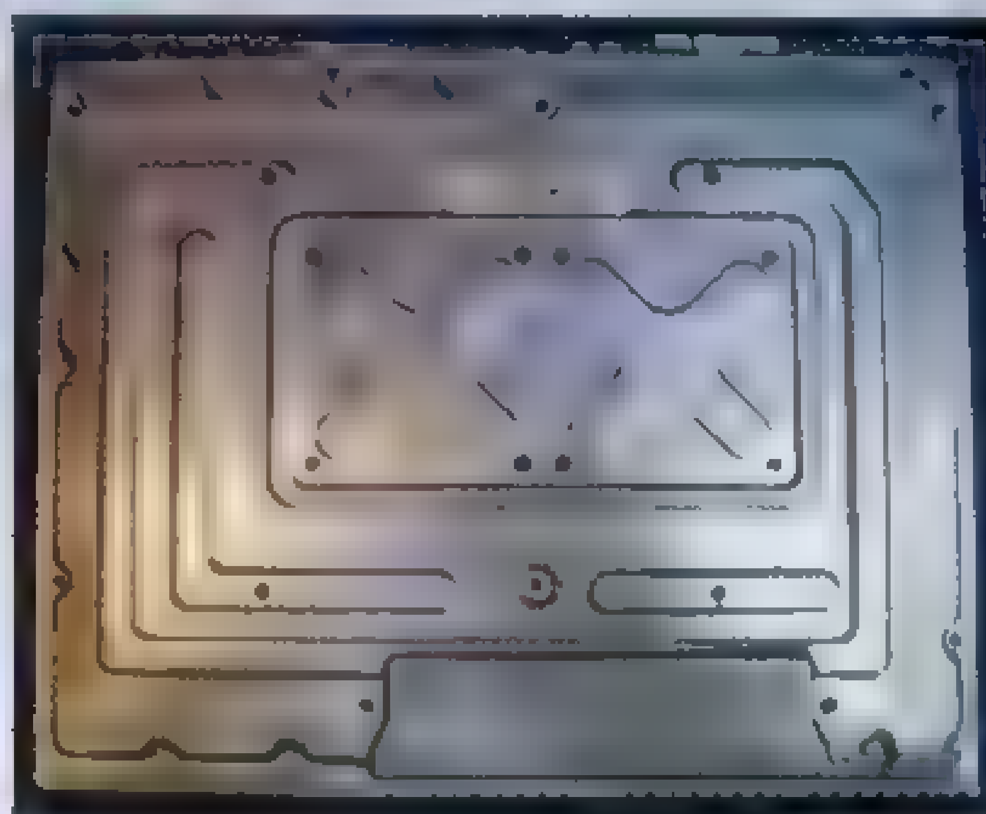
4 现在开始要拆主机上方的灰色塑料板了，就是硬盘位置的那个，这里同样也有3个卡扣，但是你会发现怎么只看得到2个？因为另外1个隐藏在主机侧面的4个橡胶垫里面，拿掉这个脚垫才能发现卡扣，顺利地拿掉这个塑料面板后，你已经成功了一半了！

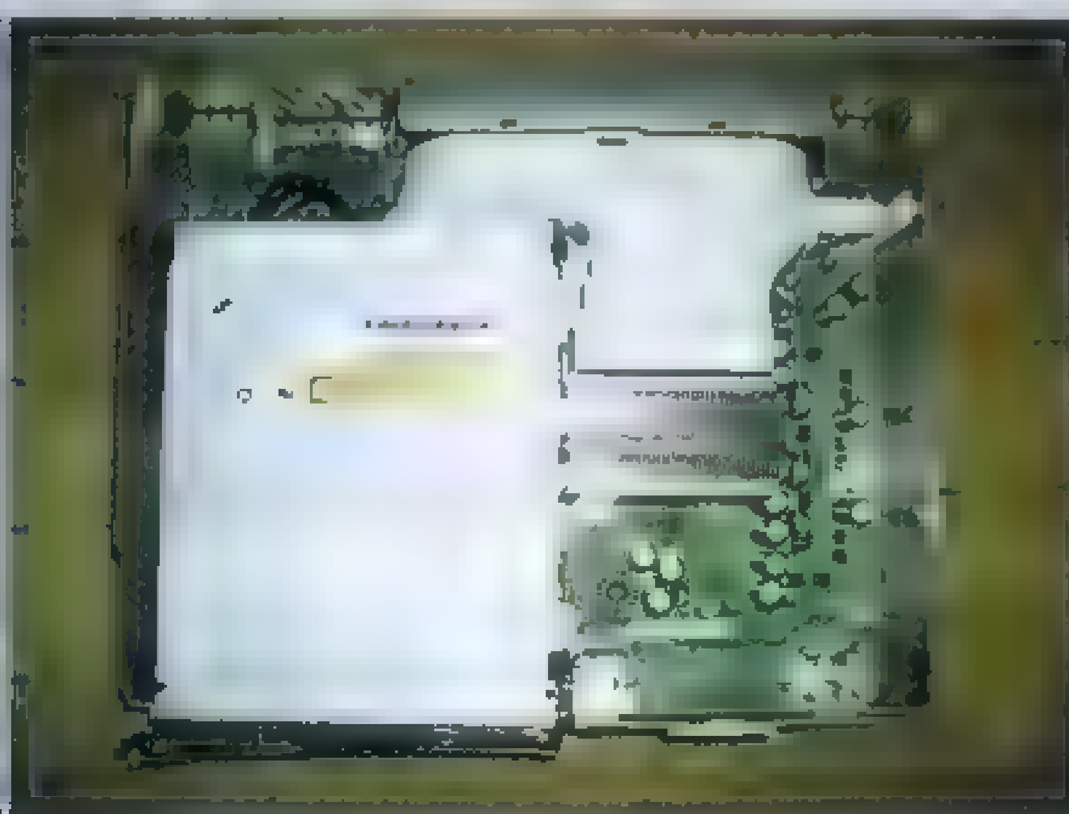


5 把你的主机放平整，打开机器光驱面的4个卡扣，然后把你的视线转移到主机背后，插视频线和电源线的地方，这里还能找到5个卡扣，用老办法全部顶开后，就可以拿出X360的机盖了，往上提机盖的时候你会感觉到还是有什么东西是卡住的，其实还有卡扣，不用管，用点力取下就是了，因为那卡扣是隐藏的，螺丝刀没有办法捅。



6 取掉机盖后，就看见主机铝盒了，用T10螺丝刀拧开铝盒表面的6颗螺丝，现在就可以开盖了，当心光驱的开关部分，这里也有个隐藏的小卡扣，千万别把那个绿色的开关给掰断了哦，成功的拿开面盖，拆机工作就顺利地完成了。







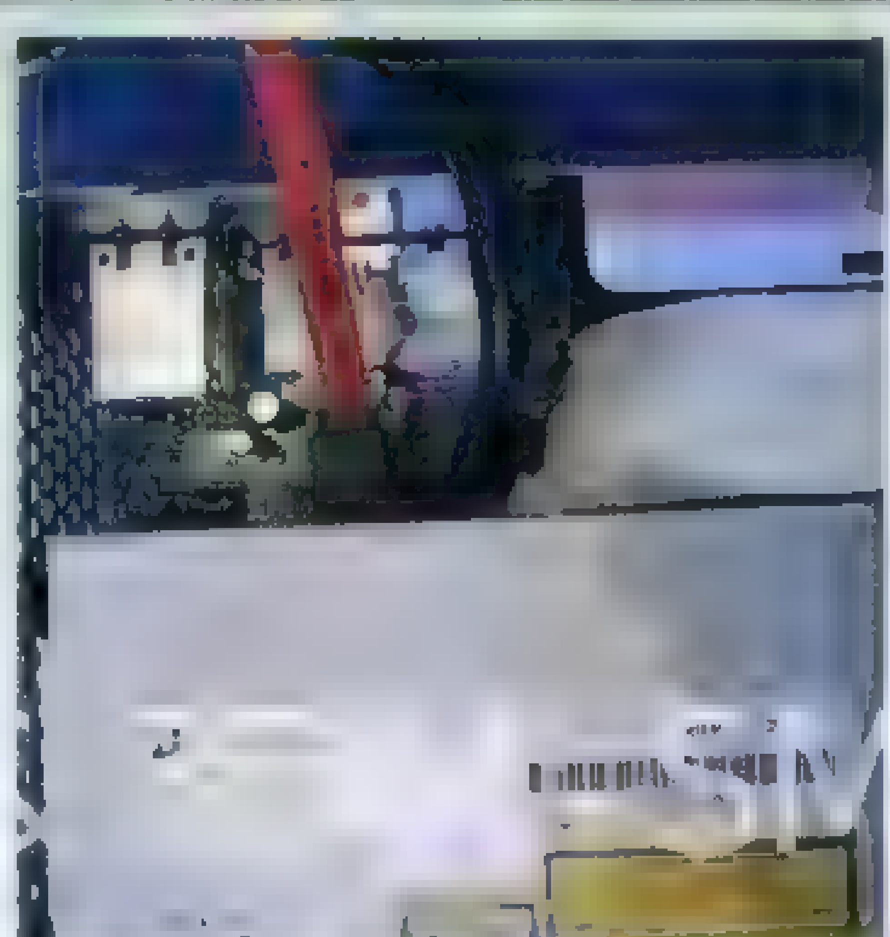
刷写光驱

Part Two

刷写光驱需要一根SATA的数据连接线、一台支持SATA的PC，如果主板不支持可以考虑购买PCI SATA或者USB SATA适配器（前提是要支持silicon image这个芯片集），还有Firmware1.1的压缩包，[illegible]现在已经是46D和47D的版本了，凡是LG光驱都可以刷写。

1 360光驱的供电问题，建议还是使用原X360主机的电源，记得插上视频线。

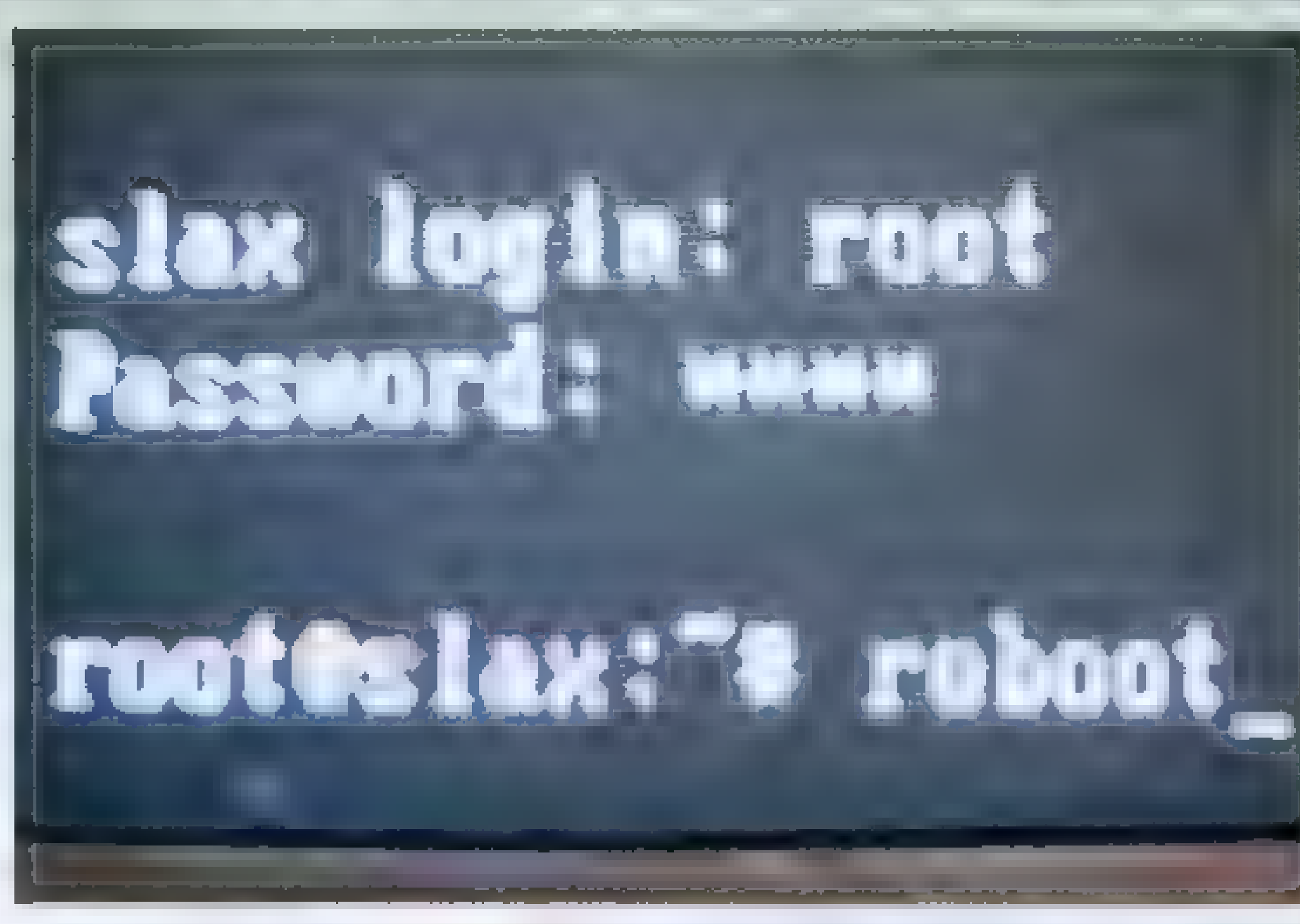
2 拔掉光驱上那条黑色的SATA数据线，换上我们自己准备好的，打开X360主机，接上你PC上的SATA接口，设置电脑BIOS SATA工作在IDE模式下。



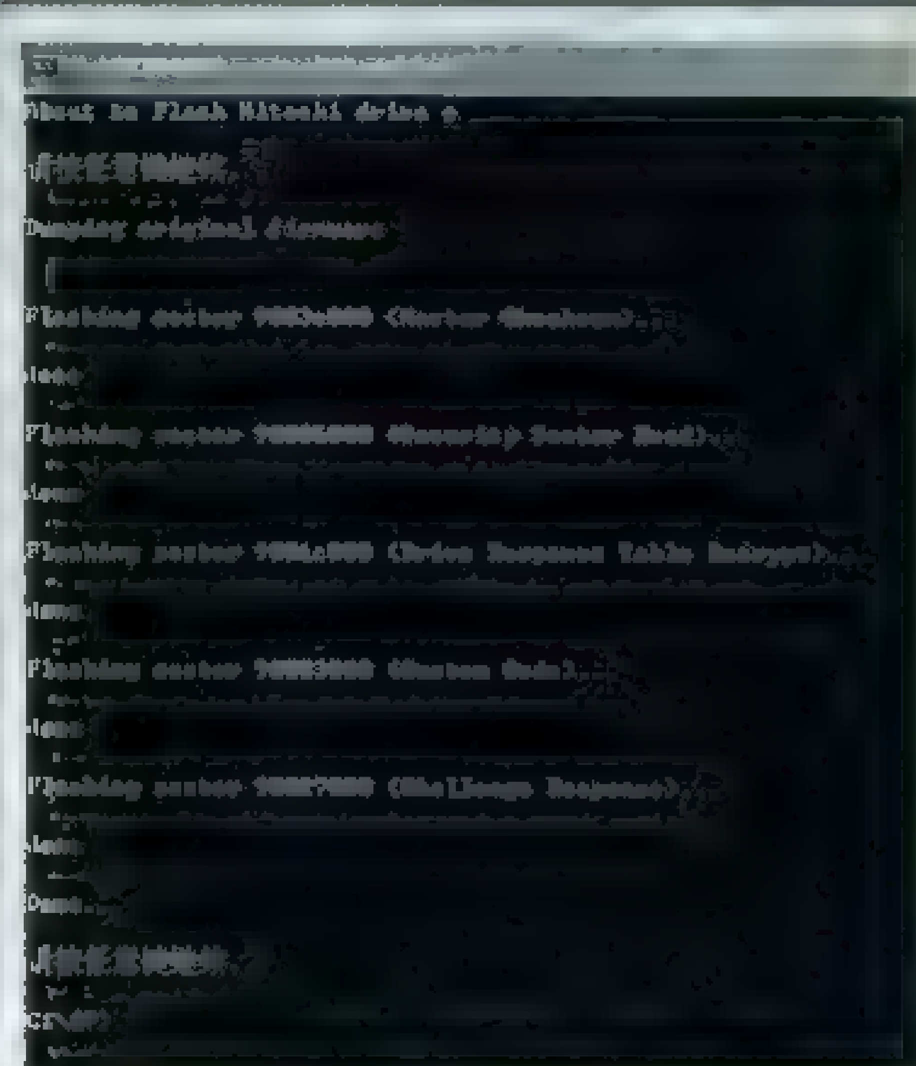
3 要让X360光驱被Windows所识别，这个需要一张SLAX启动碟来引导。

下载地址在这里：http://rapidshare.de/files/18684918/live_cd.iso.html

点FREE后，等待50秒左右输入个3位的数字就可以下载了，这是1个ISO文件，下载后用NERO进行刻录，把PC的CMOS设置成光驱启动，然后重新启动电脑，你PC的BIOS应该可以找到X360的光驱了，保存退出CMOS后会自动引导SLAX启动盘，等待片刻，SLAX正在识别光驱并强制使用modeb，期间会让你输入slax login：ROOT；Password：TOOR；root@slax：rebootREBOOT，重启后就会自动进入Windows XP。



注：如果你想刷回原来版本的Firmware，那也是有办法的，之前xtreme.bat自动备份了你的光驱固件为orig.bin(这个文件一定要保存好哦)用restore.bat文件就可以恢复到原来的Firmware，输入命令格式restore.bat X。最后建议使用压盘的D盘，LG光驱对于DVD—9盘的兼容性不是很好，笔者就曾经因为用某牌的DL盘刻录后读取不能，而多次[illegible]了自己的主机。

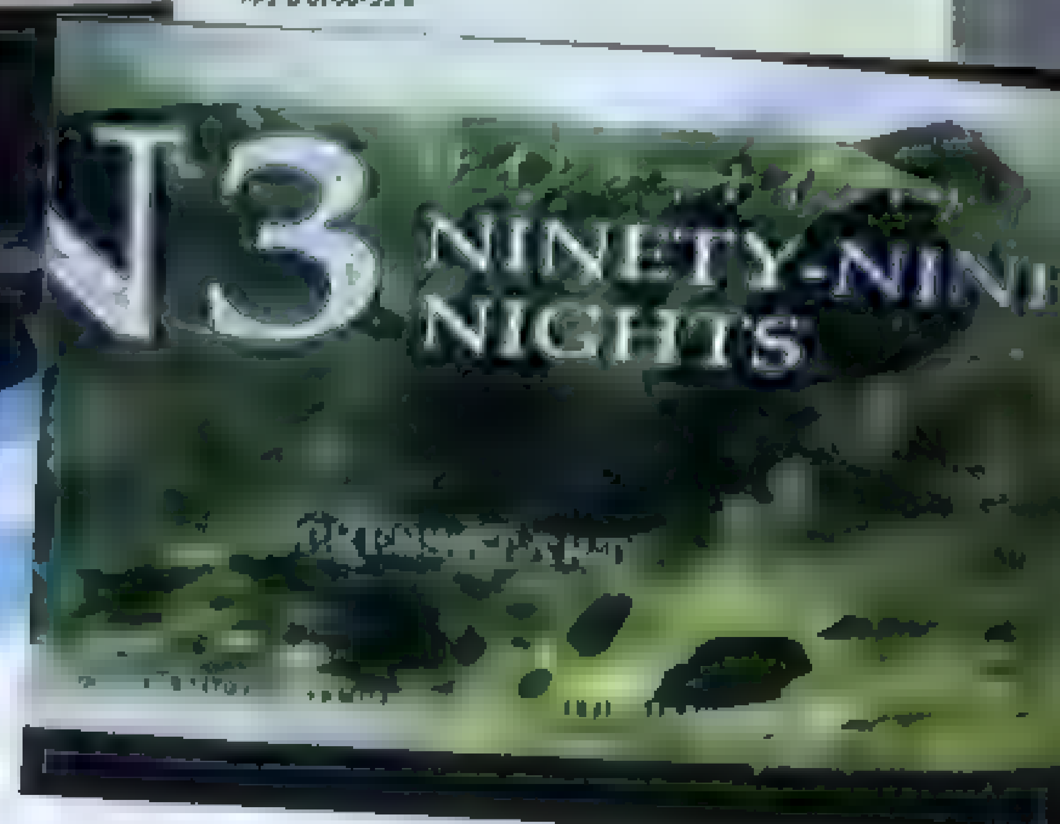


4 进入XP后，你的光驱已经被系统识别了，记住自己光驱的盘符，本文用X代替。点击开始→运行CMD，进入Firmware文件所在的盘符，输入命令格式为xtreme.bat X，X代表光驱的盘符，批处理运行完成后刷机就完成了。(刷写过程中会出现一些错误，你可以重新再刷写一次，直到所有错误都显示为done就OK了)

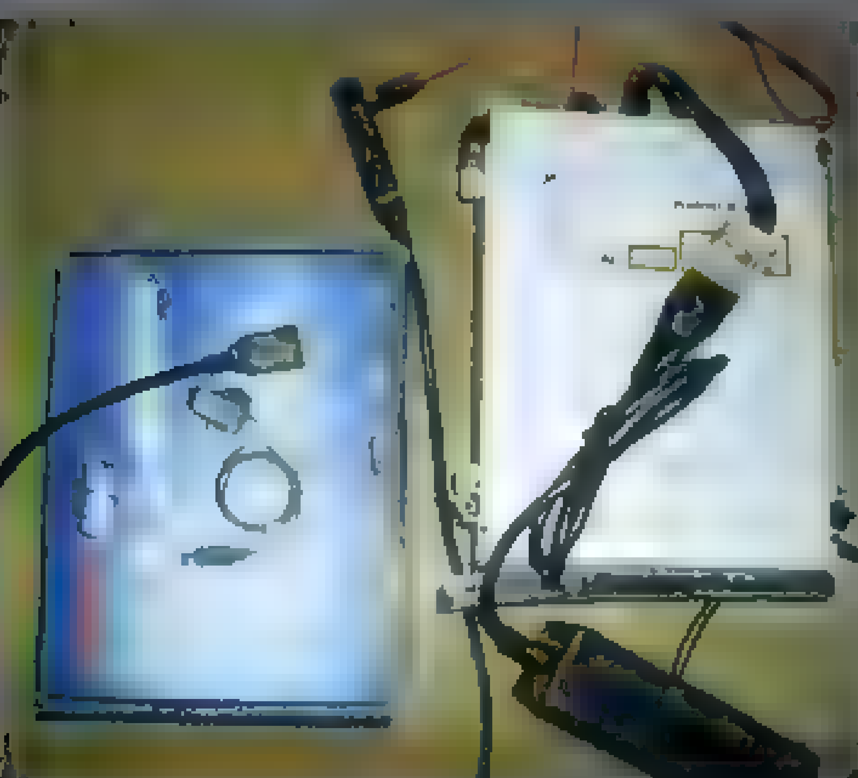
5 至此你的刷机工作已经完成了，放入D盘测试，游戏画面出来了，成功上盖！



▲开机运行盗版进行测试。



▼顺利进入游戏，没出现任何问题，刷机成功。





破解方法2

还有另外一种非常方便简单的方法，而且无需引导盘和主板支持SATA线，但是要破费一点，需要设备有USB2.0 to SATA/IDE cable转接器和国内DIY达人THIX自己做的芯片组，有了这两样工具就太简单了，供电都可以靠USB—SATA设备，不需要接在X360主机上了，把所有的设备全都连接好，开机直接就能找到USB设备的光驱了，直接进行刷写工作就行，无需设置任何东西，绝对适合懒人，而且刷机过程中不会刷写失败，非常轻松。

- DVD/CD-ROM 驱动器
  - CD-ROM PAT5211
  - HL-DT-ST DVD-ROM GDR3120L USB Device
  - PIONEER DVD-RW DVR-109
  - SI3481L UCC100L SCSI CdRom Device

热点问题综合解答

问：刷机成本是多少人民币呢？

答：如果采用第一种方法，那仅需要2元钱的启动盘费用。如果采用第二种方法，需要花去大约70元来购买USB—SATA设备。

问：自己动手有何危险？

答：如果没有太强动手能力的话可能会将X360外壳弄坏。X360的外壳比较脆弱，特别是电源键周围区域，所以要格外小心。

问：如果刷新失败会导致什么后果。

答：没有什么不良后果，重新刷写一次就可以了。但要注意保存好原光驱固件的文件，以防万一。就现在情况看LG的光驱成功率相对低点。不过也可以达到90%以上。

问：是不是现在市面上任何X360盗版都可以玩？

答：由于区位限制，美版X360只能读全区和美版的D盘，日版X360只能读日港全区的D盘。现在市面上的D盘都能成功运行，盘面数量已经初具规模，质量尚可。

问：刷新后的X360能上LIVE吗？

答：现在利用盗版光盘上LIVE还没有出现什么问题，LIVE系统并没有检测出你是用D盘。不过值得注意的是X360的加密体制并非单纯的主机与光盘这样传统的模式，LIVE游戏将是未来的趋势，今后X360连接上Xbox LIVE后很可能出现新的加密机制，这是目前破解方式所不能突破的。

问：现在市面上的X360拷贝盘价格是多少元？

答：根据地域的不同，价格每张在30～50元不等。



魔法假日 五星连珠之时 Nintendo BROWNIE BROWN RPG
NDS 2006年6月22日 日版

多年前GBA上《魔法假日》的正统续作终于在NDS上登场啦！游戏中所有的操作都可以使用触控笔来完成，会让习惯了普通RPG中按键选择指令的玩家倍感轻松，战斗画面也使用NDS的双屏来显示，除了能够更完整地欣赏每个星球特有的风景，还使魔法的演出效果更加出色，体贴的帮助信息也可以根据玩家的需要在上屏显示，而不会遮挡到下方与敌人的战斗画面。本作战斗系统的核心则与标题所指的“五星”有着紧密地联系，合理利用我方角色的属星与属性的相克关系，也使战斗更加富有策略性。为了拯救浩瀚的宇宙，让我们一起踏上奇幻的冒险旅程吧！

文 心情味道 编 猫太

Magical Vacation マジカルバケーション 5つの星がならぶとき

战斗系统详解

指令解说

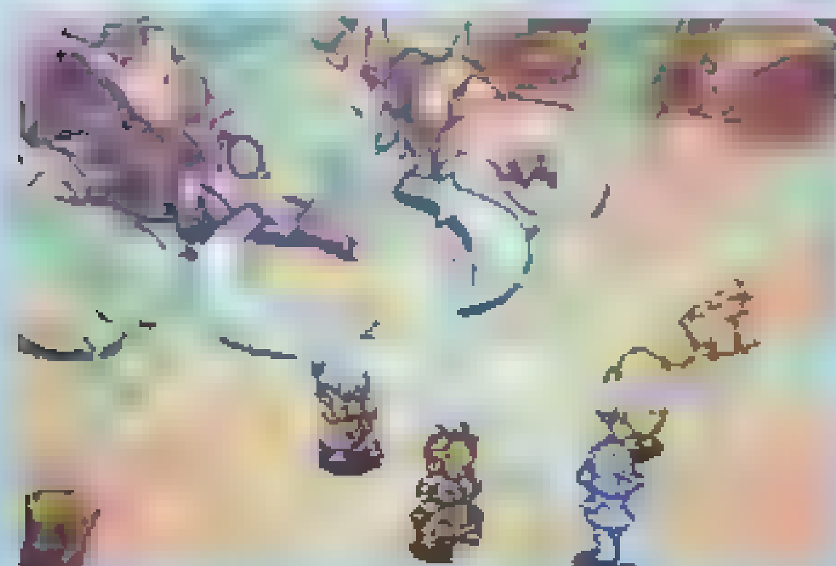
- 使用攻击技能
- 采取防御，减少伤害
- 重复上一次的行动
- 使用魔法
- 使用道具
- 逃跑
- 变更前后列位置

使用触控笔单击指令后就会实现当前功能，选择好技能后再点选敌人就可进行攻击操作。

前后列的差别

前排的同伴只能使用单体魔法攻击，物理和魔法的伤害都可达到最大值，而缺点则是会承受敌人的攻击；后列虽可使用全体魔法攻击，但无法使用物理攻击。战斗时点击画面左下方第一个按钮可打开帮助信息，同时上屏会显示出当前所选择的技能以及道具的详细信息，前后两列每列最多允许配置四个同伴。

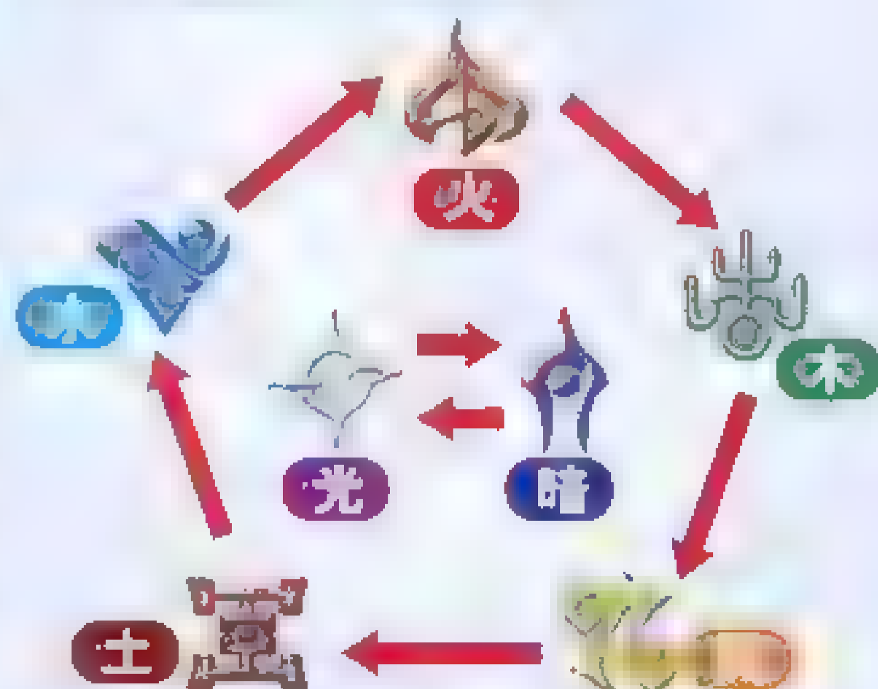
魔法攻击强化



在使用魔法技能攻击敌人时，角色周围会出现魔法阵，只要在环绕魔法阵快消失的时候使用触控笔点击角色，如果成功，角色的身体就会发出闪光，此时就可以获得1.5倍魔法伤害，该效果还可以同“属星加护”累计，大家不妨多加练习并灵活运用于战斗中，这样面对强大的敌人也会轻松很多。

属性相克关系

游戏中一共存在七种属性，除光和暗独立于其他五属性并互相克制外，剩余五属性则按照“水→火→木→风→土→水”规律单向克制，战斗中无论使用物理还是魔法攻击，在选择敌人时其周围出现的环绕标志则表示敌人的属性，使用克制其的属性攻击可造成两倍伤害，反之则伤害减半，每个星球出现的敌人属性通常都是固定的，但也有例外，因此战斗时切勿操之过急，看清敌人的属性再行动才是克敌制胜的最佳方法。以下列出我方角色天生所对应的属星以及游戏七种属性所对应的图标：



男（女）主角	光（暗）可选
ジャスミン（佳丝敏）	风
ボモドーロ（波莫德罗）	火
シュガー（修嘉）	水
カフェラテ（卡福拉特）	土
チャイ（恰伊）	木

属星加护

战斗中点击画面左下方中间的按钮就会在上屏显示“タロタロ（塔洛塔洛）太阳系全景图”，图中使用红（火）、绿（木）、黄（风）、橙（土）、蓝（水）分为五块区域并对应不同的属性，敌我双方每行动一次，“水、火、木、风、土”五个行星就会在自己的行动轨迹按顺时针移动一定的距离。当任意行星进入其对应的颜色范围内时（光和暗两个属性分别对应白天和黑夜），拥有该属性的角色就会进入“オーラ”（属星加护）状态，此时使用属性魔法可造成通常情况下两倍的伤害。



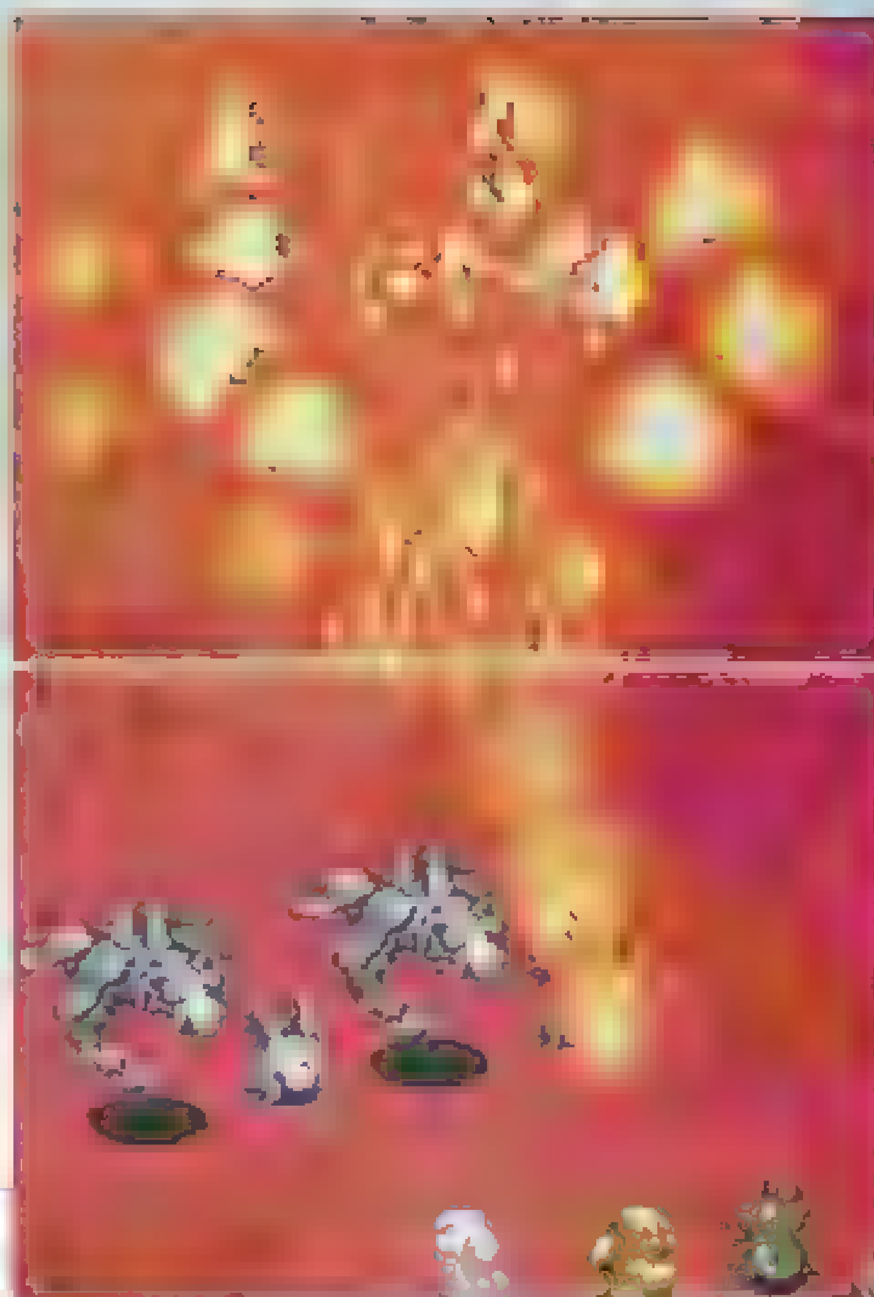
魔法追加效果

游戏中每种属性的魔法都存在其对应的异常状态，在战斗时查看魔法的详细资料中“追加效果”一项后的数值就决定此类异常状态的发生几率。以下列出具体的对应关系和每种异常状态在战斗中的效果：

属性	异常状态	战斗效果
暗	のろい	无法回复 HP
火	くろいげ	无法行动，随着时间流逝可自动解除
风	めまい	全能力下降
水	カゼ	无法使用魔法
木	イバラ	每次行动扣除 10%HP
光	めつぶし	命中率下降
土	せきか	无法行动，全员附加时 GAME OVER

属性魔法一览

属性	名称	MP	魔法效果／能力	追加效果几率
光	スターライト	7	小伤害(固)	5%
	スペースライト	30	小伤害(等)	20%
	ドリームレイ	Half	回复当前MP数值×5的HP	
	めつぶしライト	60	中伤害(固)	20%
	ホーリーライト	All	完全回复并解除所有异常状态	
暗	ヘルダイス	7	小伤害（随机 3）	5%
	ジャックポット	15	随机增加能力	10
	ブラッディコイン	40	对敌人造成的伤害按一定比例回复自身 HP（随机 3）	5%
	ハルシネートダーツ	70	大伤害（随机 10）并随机降低敌人的能力	20%
	ゼロ・ジョーカー	100	特大伤害（随机 6）	5%
	アトリ	9	小伤害（前）	5%
	ナイチンゲール	All	回复当前 MP 数值× 10 的 HP	
	キレンジャク	50	中伤害（前）	20%
	カッコウ	60	一定时间内每回合回复 10%HP	
	プテラノドン	90	大伤害（前）	5%
水	アクアグラッセ	7	小伤害（随机 3）	5%
	ぷるるんパルフェ	25	回复所有异常状态	
	ソーダフラッペ	35	中伤害（随机 4）	20%
	メダイヨン	All	敌人的魔法伤害减半	
	エレキテルソルベ	70	大伤害（随机 6）	5%
土	フェレンロック	4	小伤害（随机 3）	5%
	ストーンケッセル	20	小伤害（等）	20%
	トイフェルロック	40	中伤害（固）	5%
	クラフトタンツ	15	无异常状态时全能力上升	
	ウォーゲントロック	80	大伤害（固）	5%
木	パブリカイール	5	小伤害（前）	20%
	ミントコロン	10	增加“魔攻”、“魔防”	
	オゼイユファング	30	中伤害（固）	20%
	パセリウォール	All	可以抵消使用时 MP × 10 的物理伤害	
	カクタスヒップ	60	大伤害（固）	20%
火	ホットグリル	10	小伤害（随机 3）	5%
	くろこげジェット	35	中伤害（等）	20%
	ヒートフォンデュ	70	大伤害（等）	5%
	フィーバータイム	25	增加“物攻”	
	ノウァフリテュール	90	特大伤害（等）	5%
无	スペースアート	30	利用矮人族的大炮对敌人造成大伤害（全体攻击时，敌人数量不超过三个才会成功）	
	セレスチャル・タクト	不定	消耗MP移动属星的位置（可一次性移动多个属星，点击左下角的“クリア”返回初始状态）	
	コメットシャワー	Half	利用流星的力量回复HP（点击落下的流星，回复的数值就会成几何倍数增长）	
	リンクバレー	40	利用排球对敌人造成连续伤害（点击落下的排球就可以对敌人进行攻击）	





注：所有辅助系的魔法范围为全体时，效果为六人平分

前：全体攻击时，前列伤害为后列的两倍；

等：全体攻击时，伤害与敌人的数量成反比；

固：全体攻击时，前后列固定伤害；

随机：全体攻击时，后面的数字代表随机攻击敌人的次数

系统菜单详解

在移动画面中，点击画面右上方“星型”标志可在上屏切换显示“太阳系全景图”（包括每个属星的位置和目前所处的时间）、“队伍信息”以及“所在行星全地图”；点击画面左下方的“包裹”并选择“NDS”的标志则可打开系统菜单，以下就为大家列出每一项的详细说明：

アイテム	打开道具菜单并依次显示以下 6 类物品
かいふく	恢复
パワーアップ	能力提升
そうびアイテム	装备
バトル用	战斗使用
だいじなもの	重要物品
その他	其他用途的道具
マップ	查看整个游戏地图
なかま	再次点击人物头像可查看详细信息
メモ	查看游戏相关资料
モンスターずかん	怪物图鉴
ぼうけんの手引き	战斗系统解说
みんなの日记	旅行日记
アミーゴ・リスト	收发信件
たいれつ	调整队形
セーブ	记录(移动时即可使用)
もどる	退出菜单



游戏的解谜要点

在移动时点击“系统菜单”旁的各种属性标志可发动对应的“地图魔法”，而游戏中几乎所有的谜题都是使用其产生的不同效果来破解，因此在攻略中只会提示所使用的属性魔法，而不会再赘述如何进行操作。

游戏操作的建议

本作在非战斗场景中可使用“十字键”操纵角色移动，L、R键可实现调查、对话、确认等功能。不过还是推荐大家充分利用NDS的触控笔功能，这样不但可以节约时间，而且战斗时只能使用触控笔进行指令的选择。

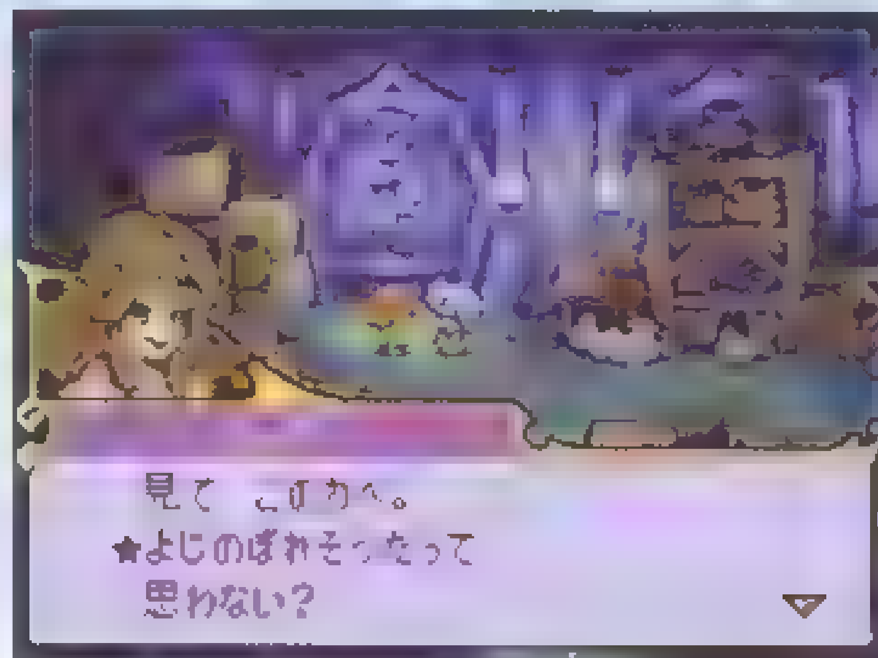
Hint 在“アイテム”中选择“そうびアイテム”，然后单击装备就可以快速查看每个角色的能力变化，再次点击角色就可以直接装备。

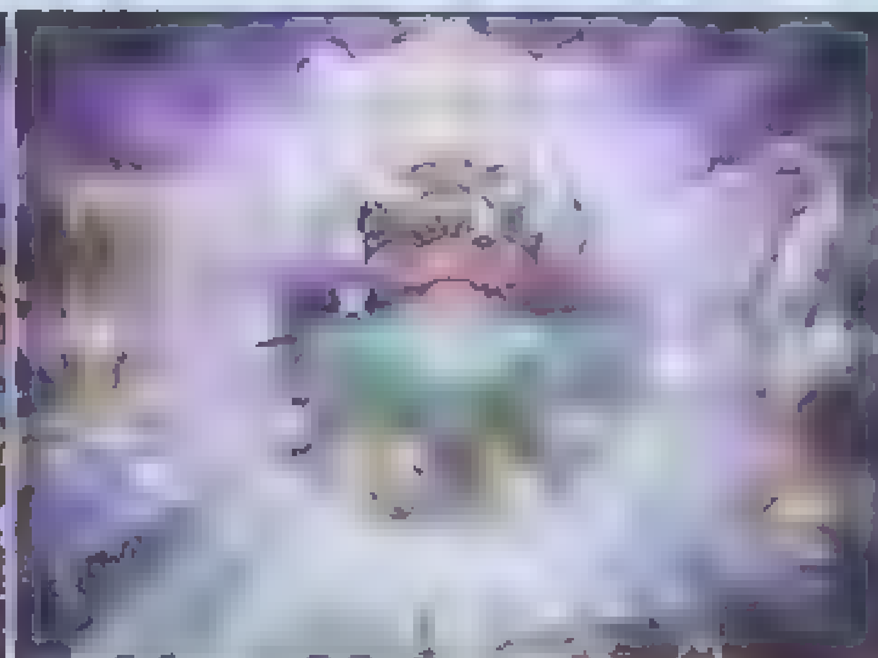
流程攻略

游戏中主角的性别并不会影响最后的结局，光和暗属性只会在攻略中的某些地方发生微小差别，大家可以根据自己的喜好选择主角。以下流程以暗属性男主角为主，通关后并不会要求保存记录，也不会追加任何隐藏要素，关于隐藏迷宫的进入方法，请大家参看攻略第69页下方的提示！

魔法学院 ウィル・オ・ウィスプ

剧情过后与マドレーヌ(玛德雷奴)老师对话就会进行"教学战斗"，玩家只要按照战斗中的提示完成三个阶段的教学内容并选择"はい"后就会进行最后的"歼灭战"，利用之前学会的操作很容易就可以全灭敌人。之后从训练房出来，进入楼上最右侧的房间后继续向上就会发生情节，与上方的シュガー(修嘉)对话后，使用"触控笔"点击其面对的墙壁即可开启隐藏楼梯，选择"はい"后就能够继续前进。调查中途出现的"怪门"并选择"はい"，然后发动"暗(光)属性的地图魔法"就可以解开封印，开启通往"飞船发射塔"的道路。情节过后调查右上方的飞船并选择"はい"，然后利用"触控笔"拔下飞船的发动把手，就会来到游戏中的第一个行星"土の星 ヒカラビータ"。





土の星 ヒカラビータ

1 静かなる高地

先点击自己的身体苏醒过来，调查右下方的飞船选择"はい"获得重要道具"コウォマカのみず"后与下方的ジャスミン(佳丝敏)对话就可以将其救醒。从地图上方的出口离开会发生事件，利用"风属性地图魔法"打开通路就会进行游戏中第一场BOSS战。胜利后继续往上来到遗迹门前，选择"はい"就可以进入内部。



BOSS：スナツゴク(土、LV2)

没有任何难度的BOSS，保持两名角色都在前排，使用三轮攻击魔法就可消灭。

2 宇宙遗迹 ユイットル

从一层左边的道路前进不久就会遭遇敌人，建议战斗之前先调整队形让佳丝敏站到后排，随后使用全体风魔法就可以快速掉消灭敌人。在二楼的电梯前选择"いいえ"来到三楼并发现了新的飞船，选择"はい"后本以为可以顺利回到自己星球的主角两人，瞬间就被敌人所包围，而面对强大的敌人也毫无招架之力，情节过后两人被抓到"テイクゼンニ牢狱"。

3 テイクゼンニ牢狱

醒来后点击佳丝敏就会发生情节，然后使用"暗(光)属性地图魔法"就可以使看守的机器人暂时无法行动，来到右上方调查机关并选择"はい"后打开通道，再与佳丝敏对话并选择"はい"，她就会重新加入。就在两人准备离开时，看守的机器人恢复了机能，一场恶战再所难免。胜利后从看守所一直往下，调查左下方的空洞选择"はい"后来到"トゲモグラの穴"

Extra:在第二个阶梯前调查地上的帽子会遇见ピッツァ，在持有至少一个"こんぺいとう"的情况下选择"はい"就可记录传送点。

BOSS：KB(土、LV2)

基本上一直站在前排使用魔法攻击即可，但需要注意BOSS威力较大的"导弹攻击"，在发动这招的前一回合，其必然会进行目标锁定，我方只要在下一回合选择防御就可使这招的伤害降至最低。在严重缺乏回复道具的初期，不要妄图使用"拼血战术"和这个BOSS对抗，不然只会自讨苦吃。

4 トゲモグラの集落 ネンベ

进入トゲモグラの穴后一直往上与楼梯前的トゲモグラ族人对话就可进入集落内部，来到地图中心的"王の间"与国王对话后发生情节，选择"はい"后主角两人就会接受委托去消灭地下道的"蚂蚁群"。从集落的右方离开，使用国王附近的楼梯可再次进入"トゲモグラの穴"。



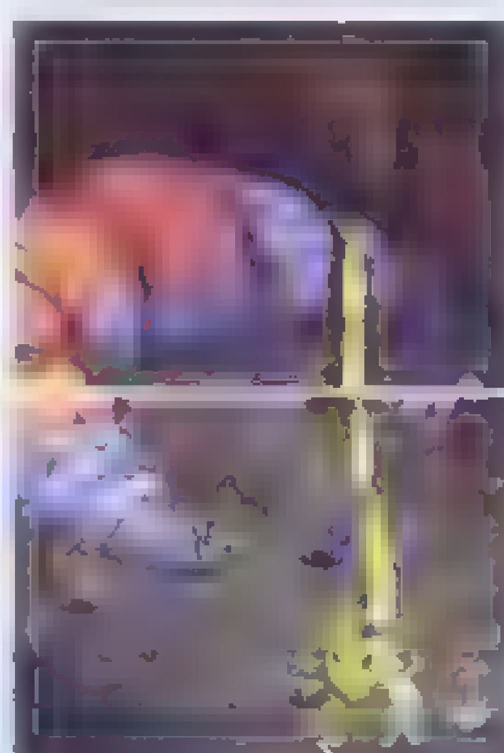
5 トゲモグラの穴

路上遭遇的"蚂蚁法师"使用物理攻击即可轻松解决，千万不要在其身上浪费珍贵的MP，最后来到深处的巢穴就会和蚁后展开BOSS战。胜利后打开宝箱获得重要道具"ホリホリハンド"。

Extra:第一个区域内的青蛙和蚯蚓(需要战斗)点选后就可获得回复道具，调查壶状的"HPポット"选择"はい"可以完全回复HP，在以后的迷宫中可以多加利用。

BOSS：じょおうアリ(土、LV5)

因为旁边的杂兵会使用技能让我方角色被蚁后吸取HP，所以应尽快消灭。蚁后的攻击带有降低魔法力的效果，但是威胁并不大，只要之前准备好充分的回复道具即可。



6 ゲモグラの集落 ネンベ

原路返回与国王对话将得到的"ホリホリハンド"交还给他就会发生情节，之后从集落的右方离开再次与其对话就会出现新的地下通道。进入后与尽头的国王对话选择"はい"后回到地面，在该场景中一直往地图左方移动，沿路来到"星の眠る地"。

7 星の眠る地

在地图尽头的风车前使用"风属性地图魔法"就可恢复电力供应，返回星球上方的"宇宙遗迹 ユイットル"夺取飞船准备逃离。

Extra:在途中会再次经过之前飞船坠落的场景，调查佳丝敏的飞船并选择"はい"可利用其中的补给装置恢复全体的HP和MP。

8 宇宙遗迹 ユイットル

二楼会再次遭遇之前情节中出现的红色机器人，由于其移动速度比较快，所以移动时千万不要被其碰到，不然就会被强制扔出遗迹，最后来到三楼的飞船前与最后的BOSS展开战斗。胜利后发生情节，主角两人利用飞船来到了"水の星 リグ・マハ"。



BOSS：KBリターン(土、LV6)

它的攻击方式和之前牢狱里BOSS一样，只是攻击力提升了不少，建议6级以上再进行挑战。"放电攻击"大约会造成全体60左右的伤害，"导弹攻击"在防御后也会造成单次25以上的伤害，如果回复道具不足可以返回地下通道抓青蛙迅速累积，战胜它只是时间的问题。



Hint：在系统菜单中选择"マップ"后点击地图上的"帽子"图标就可以直接传送到该地点。

水の星 リグ・マハ

1 カエルツボ

离开飞船后在地图上使用“风属性地图魔法”就会形成通路，随后在海滩的第二场景会发现一个同样来自魔法学校的飞船，继续前进在村子前遇见カフェラテ(卡福拉特)，选择“はい”后但因为其头部的零件不翼而飞而无法唤醒，无奈之下主角两人只有继续向上进入“港町 ペスカト”。

2 港町 ペスカト

先前往村子右侧第二场景中的有三个小矮人房间内与他们对话，然后再返回村子中心就会发生事件，跟随其中一位村民进入他的家里，两人竟惊奇地发现了卡福拉特的头部零件，但是村民却因为家中经常被盗而将其放在了很高的地方，再次调查上方的红色机械，作为交换条件，村民要求主角帮其找回被偷走的保险箱钥匙。情节过后沿着小偷逃跑的方向追去就会进入“マンダリンビーチ”。

3 マンダリンビーチ

在第一个岔路口向左不久就会看见一个巨大的鬼影，使用“风属性地图魔法”破解“障眼法”后就会与BOSS展开战斗。胜利后获得重要道具“こうぐばこのカギ”和“むらびとのざいさん”，原路返回村民的家中与其交谈即可获得重要道具“ロボットバッテリー”。调查村口卡福拉特的身体并选择“はい”后就会发生情节，之后原路返回村庄。



Extra:卡福拉特加入后调查之前坠落的飞船可以获得“ゴムのくつ”(鞋子)。

BOSS：サザエイヌ(水、LV5)

因为BOSS只会使用单体物理攻击，所以只要有足够的回复道具就可以轻松应付，当其濒死的时候会将身体缩进壳内，此时可以专心回复或使用物理攻击，不要无谓浪费MP，最后当其露出身体后，一口气解决掉。

4 港町 ペスカト

在入口附近选择“はい”后就会得到“海贼据点”的情报，从村子上方进入“マンダリンビーチ”与路口的村民对话并选择“はい”后，他会叫你去他的家里找他的哥哥，返回村中道具店上方的民屋与其中的村民对话并选择“はい”后获得“ステテコパンツ”(最大HP+30的衣服)，再次返回与之前的村民对话就可以继续前进。在第一个岔路口向右，沿途村民会给你将一些关于“龙王”的情报，最后来到巨大的“龙头雕像”前使用“土属性地图魔法”就会发生情节，随后即可进入“万里の龙道”。

5 万里の龙道



这里通常会遇到被冰冻的敌人，只要使用物理攻击就可以轻松消灭，但是需要注意同时出现酷似狸猫的敌人，如果被其抢先行动，它必然使用“融化”技能释放出冰冻的敌人，这样战斗就会变得更加困难。在接近终点时会有商店和补给装置出现，强制战斗结束后就会迎来BOSS战，如果实力不够，不妨在此提升一下等级，最好能让佳丝敏学会风属性的2级魔法。胜利后发生情节，接着调查地上的遥控器，获得重要物品“まウス”，之后自动回到“港町 ペスカト”。

Extra:在迷宫的道路上有时会看到红色的小圆点，点击后可以获得特殊道具“にじいろがい”，集齐50个后可以在港町右方“传送点”的NPC处选择的“はい”换得道具“ブカシェル”(饰品)。

BOSS：ループー・ソラキュー(暗、LV8)

由于BOSS的速度很快，而且单体攻击就可造成100以上的伤害，所以建议战斗一开始后就让佳丝敏站到后排，适时地使用全体恢复魔法才能缓解我方的加血压力。在发动全体“冰柱攻击”的前一回合，其必然会进行锁定操作，能在其之前行动的角色一定要防御才能避免遭受巨大的伤害，最后剩下的持久战只要准备足够多的回复物品就会取得胜利。



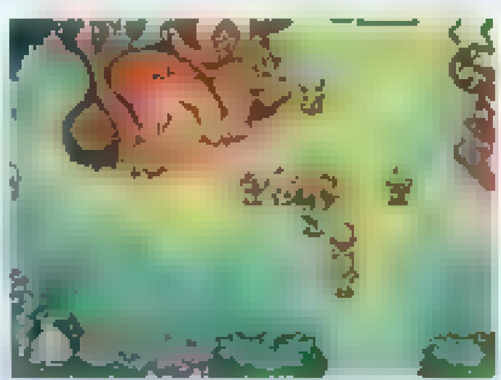
6 港町 ペスカト



情节结束后与左侧的第二个女族人对话可以选择一件物品作为回报(衣服ムシくいセーター或鞋子あなあきクツシタ)，之后与右侧的宇宙警察ツンカード(图恩卡德)对话可以获得“海贼”的情报，最后与道具店附近的小矮人对话并选择“はい”就可以将之前的飞船进行改造，调查飞船中心的控制装置会出现分支，笔者在这里选择的木の星(选择星球的先后对剧情没有影响，如果先前往风の星会因为等级过低的关系，在挑战BOSS时会很有难度，建议选择的玩家提升等级后再前往)。

木の星 カオピター

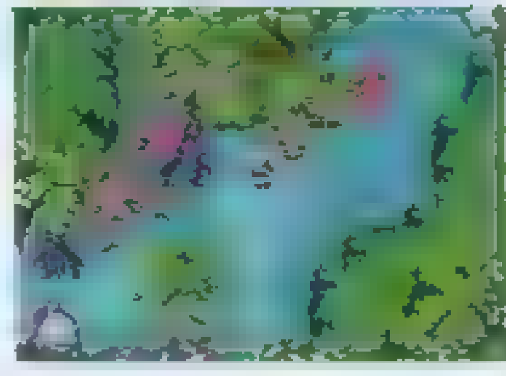
1 トロピカ村



刚离开飞船就会遇见两个兽族少女被怪兽袭击，随即就会进行强制战斗，敌人的水魔法威力较大，一旦遭受攻击就要立即回复，魔法防御力低是其致命的弱点，使用土魔法攻击并注意回复就可获得胜利。胜利后从上方的出口离开就会进入“トロピカ村”。来到村中心大家惊奇地发现被族人抓住的ポモドーロ(波莫德罗)，本想上前问清楚事情的来龙去脉，不料却被村民阻止。之后绕到波莫德罗身后点住他就会得知原来他是和修嘉一起乘坐飞船来寻找大家，但突中发生事故而导致飞船坠毁，自己侥幸逃脱却被村民所俘，修嘉则完全不知去向，最后他还告诉主角“最近海贼到处抓捕魔法师”的消息。来到村长的屋前与门口的族人对话并选择“はい”就会得到允许与村长见面。进入后会再次遇见之前的兽族两姐妹，调查她们面前的小盆栽后发生情节，接着去宿屋去掌柜对话就会自动休息。早晨离开宿屋后发现波莫德罗也莫名地失踪了，依次与村长左下的男村民以及旁边的女村民对话后就会发生怪物袭击事件，再次消灭敌人后从上方的出口进入“タビラア密林”。再次消灭敌人后从上方的出口进入“タビラア密林”。

2 タビラア密林

在森林第一个场景的岔路口唤醒昏迷的波莫德罗，之后选择“はい”他就会先行离开，



多利用森林路牌提供的方向指引前进，沿路上的敌人都非常的凶狠，如果感觉战斗困难，可以先在村庄附近提升一下等级，战斗中同时存在两个拿长矛的敌人，他们就会合力召唤出恶魔，特别要小心。最后来到森林深处就会遇见一个蜥蜴族人，与其对话并选择“はい”后，接触上方的“图腾”就会发生BOSS战，胜利后利用后方的楼梯进入“サンショウ洞”。接着先来到洞穴尽头与站在楼梯前的蜥蜴族人对话，然后返回与宿屋掌柜对话就会自动休息，醒来后先与下方的村长对话，再与蜥蜴人对话并选择“はい”就可以从另一端的出口离开。途中会遭遇“海贼船”的强制战斗，胜利后使用“风属性地图魔法”就可以消除眼前的障碍继续前进。在海贼基地的正门发生情节后，从下方的道路绕到后门会遇见一只大猩猩，在香蕉树旁使用“土属性地图魔法”就会让香蕉落下以吸引猩猩的注意力，就在众人[illegible]继续前进时波莫德罗突然出现，选



Hint 在“イバラ”状态下，使用防御指令不会扣除自己的HP。

择"はい"后进入"海贼の町 アッサム"。

BOSS：トーテムボム(木、LV13)

这场战斗可以让一名角色站在前排，然后一直防御，后方的同伴负责回复即可，等所有的敌人都自爆后就会结束战斗。

3 海贼の町 アッサム

情节之后向右方追去，消灭沿途的敌人后到达飞船停靠点，随后波莫德罗加入进行BOSS战。胜利后选择"はい"就可以带波莫德罗参观自己的飞船，从宿屋出来回到最初进入星球的降落点，选择前往"风の星 コットン"。

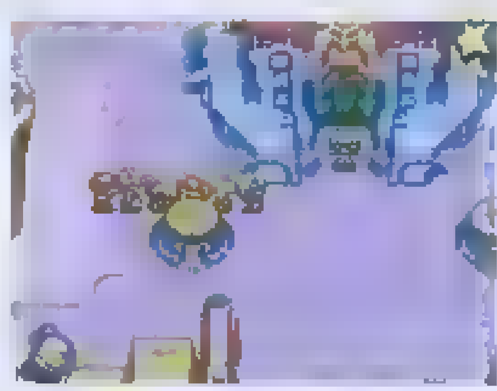
BOSS：クジャクカサゴ(水、LV14)

由于BOSS的水魔法会对波莫德罗造成很大的伤害，所以即使他不幸被击败也不要浪费道具复活，让卡福拉特站在前面并配合"属星加护"多使用土属性魔法进攻，并及时回复自己的HP即可。

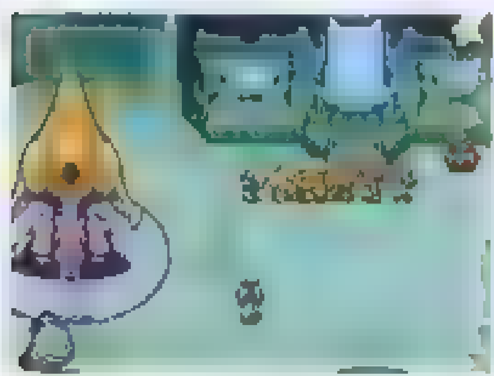


风の星 コットン

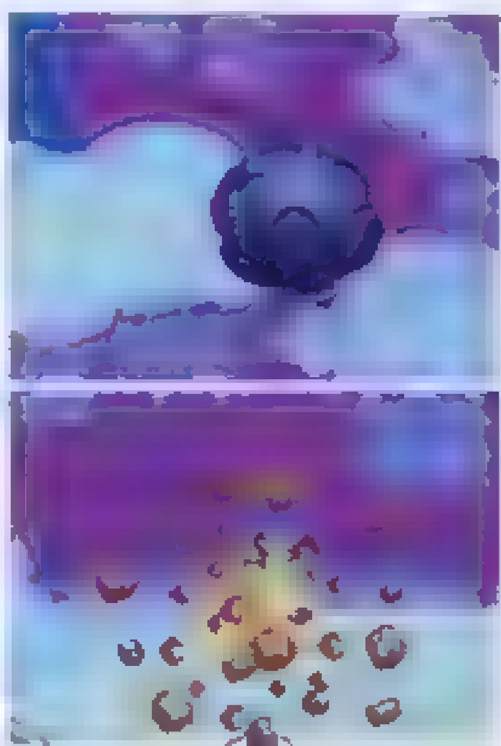
1 ベナ・リカシィ



从宇宙港出来不久使用"土属性地图魔法"就可以解救被巨石压住的市民，之后就可以到城市中心的"警察署"了解有关海贼的资料。先同第一层中间柜台的职员对话，办完登记手续后依次从左到右询问每个职员，然后来到二层依照从右到左的顺序询问职员，最后上到三层从左到右依次询问职员后，进入最左边的房间与警长的秘书对话，然后前 往三层右边的厕所找到"代职署长"，原来他上厕所竟然忘了带手纸，出去与最右边柜台的职员对话后就会得到重要道具"トイレットペーパー"。返回厕所与"代职署长"对话并选择"はい"后就会发生情节，



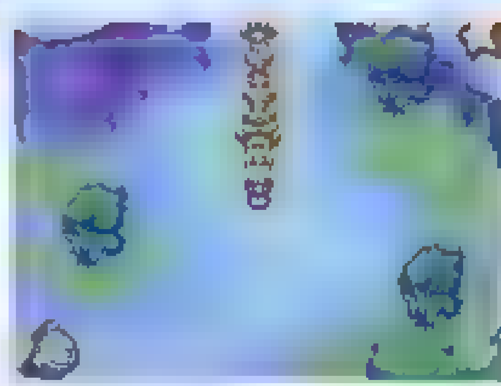
之后会在"警察署"门口遇见一个神秘青年，选择"はい"后从城市的右边进入第二场景再与其对话，选择"はい"后进入神秘设施，在右侧第二个书架下找到"ミソニコミドン魔导书"，选择"はい"后神秘青年就会告诉大家自己名叫パフェ(帕菲)并将书强行拿走。回到城市中心众人就会遇见チャイ(恰伊)，但是他却莫名其妙地被警察追捕，无奈众人只好从其逃跑的南方进入"キヌア草原"。出城后与门口的村民对话并选择"はい"就会得到"恰伊正在南部村庄"的情报，经过蔓藤来到拥有巨石的场景，在其正下方使用"土属性地图魔法"就可以打开通路，继续向南前进就可来到"ハニー・ミント"。



Extra:城市右下的民屋中同男性NPC对话选择"はい"就可以参加关于异常状态的答题游戏，依次选择"1、1、3、2、2、1、2"项就可以得到10000的奖金。

2 ハニー・ミント

在村口会遇见之前的村民，之后再与其对话两次就会找到恰伊，但是正当他给大家解释原因的时候，追捕而来的警察却将其抓走，而众人也因为触犯了"宇宙法律"而不得不和"代职署长"展开BOSS战。胜利后与之前的村民对话就会发生情节，之后与占卜师对话后再点击它面前的绿色水晶就会看到一些与玛德蕾奴老师所在有关的画面，最后会获得道具"てんきゅうブック"(可以学习无属星魔法"セレスチャル・タクト")并选择"はい"。按照画面的提示，在"ベナ・リカシィ"城市门口进入右边的场景，在悬崖边突出的部分使用"风属性地图魔法"就可以令宝箱落下，接着来到"ハニー・ミント"打开村口附近的宝箱获得重要道具"ものわすれのとけい"，最后返回"警察署"选择"はい"使时间静止，来到三层调查宝箱选择"はい"就可以救出恰伊，根据最后获得的情报，海贼将在木星集结所有的魔法师后统一运往火星。



Extra:与ハニー・ミント门口垂钓的NPC对话选择"いいえ"可以获得战胜经验值仙人的重要道具"よこづなホーン"。

BOSS：オウ・リュウキ(木、LV15)

由于有波莫德罗的加入，所以对付木属性的BOSS就非常的轻松，BOSS的单体和全体攻击比较有威胁，只要注意回复自己的HP即可。

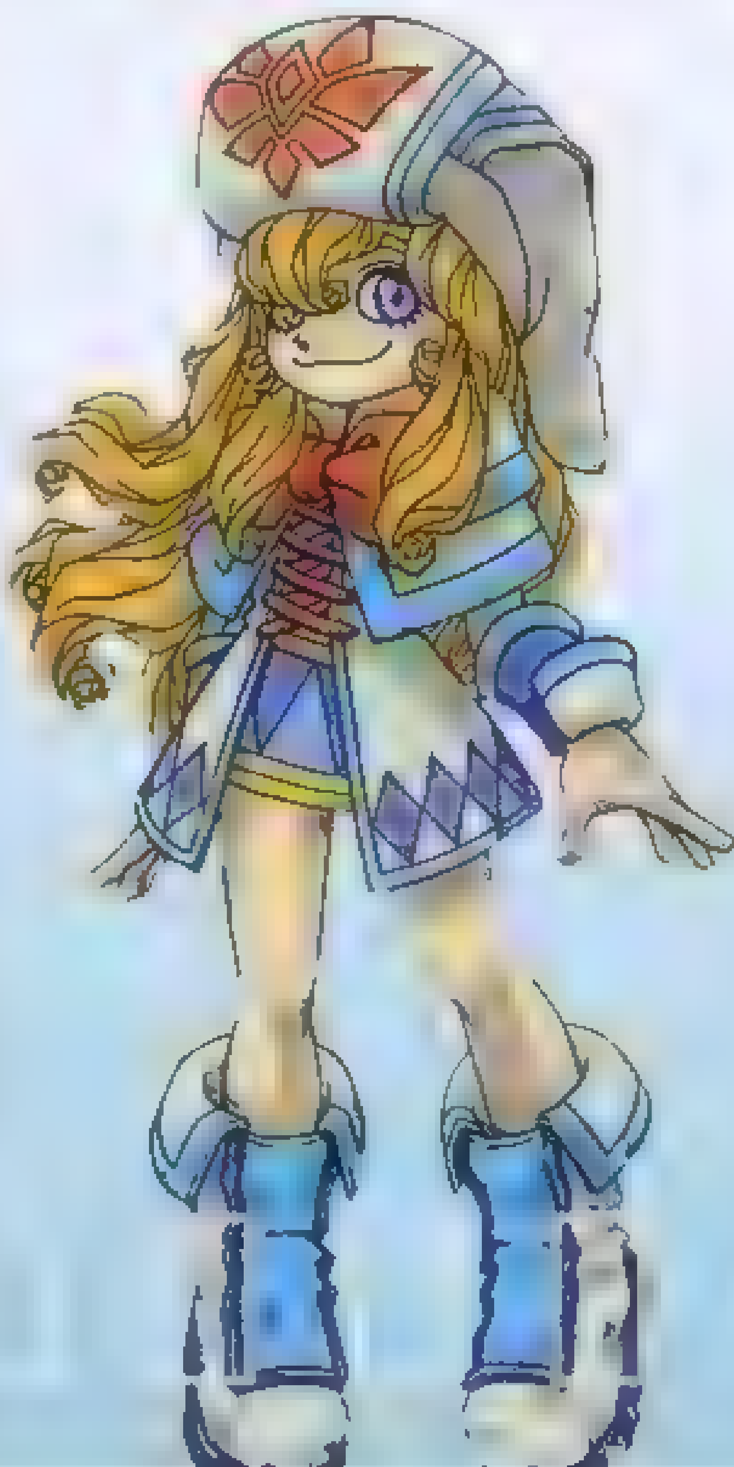
水の星 リグ・マハ

港町 ペスカト

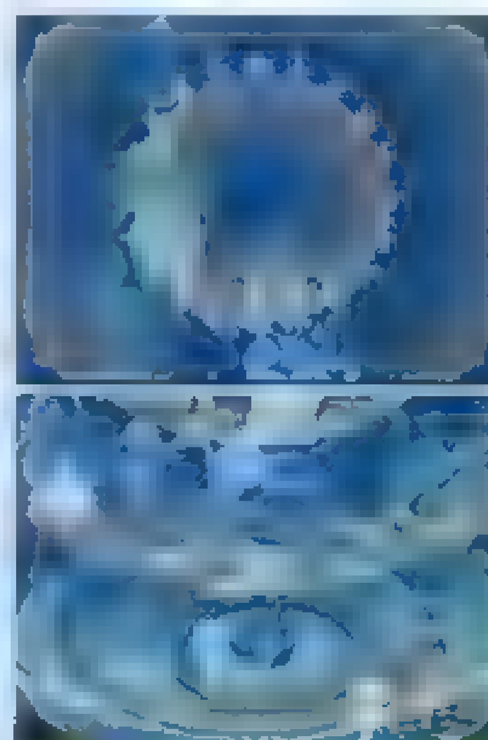
为了找到前往火星的方法，众人第一个想到就是"飞船改造技术"发达的水星。与飞船停靠点附近的矮人对话并选择两次"はい"后会得知"必须拥有ウォータートリノ才能改造前往火星的飞船"，进入"港町 ペスカト"会发现这里已经被宇宙警察封锁，但是在图恩卡德的担保下，众人还是被允许进入了村庄。进入第一场景中右上方的民屋与图恩卡德对话并选择"はい"后，他就会告诉大家，警察部门似乎正在这里寻找某种东西，并且在通往村内禁地的路口设置了关卡。为了一探事情的究竟，图恩卡德以交代任务为由吸引开了路口把守的士兵，借此机会大家通过



之前被封锁的通道来到了禁地前，而让人大吃一惊的是，这里并没有所谓的警察勘察队，反而是一群海贼正在墙壁上挖掘着什么特殊的通道，原来海贼早已知道ウォータートリノ的所在，并想在主角一行人之前破坏掉它，失去了它自然也就可以成功阻止众人前往"火星"阻挠自己的计划，为了不让敌人的奸计得逞，随即展开BOSS战。胜利后警察部队也随即赶到，其中一人甚至还随口喊出了"首领"的字眼，看来海贼和宇宙警察间似乎存在着某种特殊的关系，也就在众人思考的同时，一架神秘的UFO突然出现，和BOSS一同扬长而去。接着在蔓藤前使用"火属性地图魔法"就可以消灭阻挡道路的蔓藤打开通道，进入洞穴后，来到巨大的岩石前使用"木属性地图魔法"就会来到禁地的最深处获得重要道具"ウォータートリノ"，再次返回与飞船停靠点附近的矮人对话就可以进行将飞船进行第二次改造，前往"火の星 ラグアファー"寻找被敌人所俘虏的修嘉以及玛德蕾奴老师的下落。



BOSS：ルーブー・ソラキュー(暗、LV16)、かいぞくラッコ(红)×3(水、LV13)



战斗前将卡福拉特换到后列位置，这样就可以利用土属性魔法快速消灭前面的杂兵，BOSS除了一般的暗属性魔法攻击，还会使用"跳跃攻击"，在发动这招前它必然会锁定我方一个角色，接下来以这名同伴为中心的周围同伴也会受到伤害，合理利用全体回复魔法可以轻松收拾掉它。

Hint: 学习"无属星魔法"的道具使用后不会消失，游戏中每位角色都可以学习一个"无属星魔法"，并可以无限替换。

火の星 ラグアファー

1 ツボの町・アリエバ

离开飞船后前进不久，跟随修嘉就可以进入"ツボの町·アリエバ"，与左上方民屋内的村民对话并选择"いいえ"获得关于"流星祭"的情报，之后与右上方民屋内的结界师对话后离开就会发生情节，返回之前打听情报的民屋与长老对话选择"はい"就可以出村寻找修嘉的去向。从村庄一路向南在路的尽头就会看到修嘉在两个怪物的护卫下进入了洞穴，接着与把守的怪物进行BOSS战，胜利后一直沿路前进就会进入"シシカバブ石窟"。

BOSS：ビスカブ一ク×2(暗、LV20)

两个怪物的物理攻击力相当高，建议让HP和防御最高的同伴站在前排承受攻击，其余的同伴使用魔法猛轰即可，怪物还会不时使用"吸血魔法"，因此应采取逐个击破的战术，只要消灭掉其中一个，战斗就会变得非常轻松。

2 シシカバブ石窟

沿路会有很多蚯蚓，如果实力不足可以在洞口迅速提升自己的等级，洞穴中怪物的火魔法会附加"くろいげ"状态，事先可以在村中购买适量的解除该状态的物品，之后就会发生修嘉与怪物一起离开的情节，从旁边的木桶中救出一个阿拉伯人并选择"はい"，在其"缩骨功"的帮助下就可以继续深入，来



到最后的场景中会根据玩家所选择的初始属性决定所走的道路分支(光→左、暗→右)，之后会发生两场强制战斗，最后就是BOSS战。胜利后在相应的属性门前使用地图魔法后，一直来到最深处就会发生情节，之后与修嘉对话就会自动返回村庄。为了阻止海贼的阴谋，首先就要找到前往"光の星"的方法，与阿拉伯人对话后，再与宿屋的主人对话并选择"はい"，接着来到水星的"港町 ペスカト"，与右边第二场景中上方屋内的矮人对话后就会获得取得"矮人族"信任的重要道具"ヒゲのワリフ"。返回火星从飞船着陆的第一个场景中一直朝右方前进，在之后的岔路口向上就会来到"ドワーフの町 マッコリ"，从右方村民处了解情报并选择"はい"，再与门口的"壶族人"对话，从村子出来一直向下就会来到"火龙の巣·スカルゴ"。

BOSS：ゴツム·ロ一(土、LV24)、ニトウヘイ×2(光、LV22)

BOSS除了和旁边的杂兵配合发动强力的单体物理攻击外，还会使用各种颜色的瘴气攻击，小范围绿色为小伤害和MP强制归零，小范围红色为小伤害附加"めつぶし"状态，大范围红色为小伤害附加"カゼ"状态，因此事先应准备充足解除相应状态的道具，先集中消灭杂兵后，使用魔法猛攻即可。

3 火龙の巣·スカルゴ

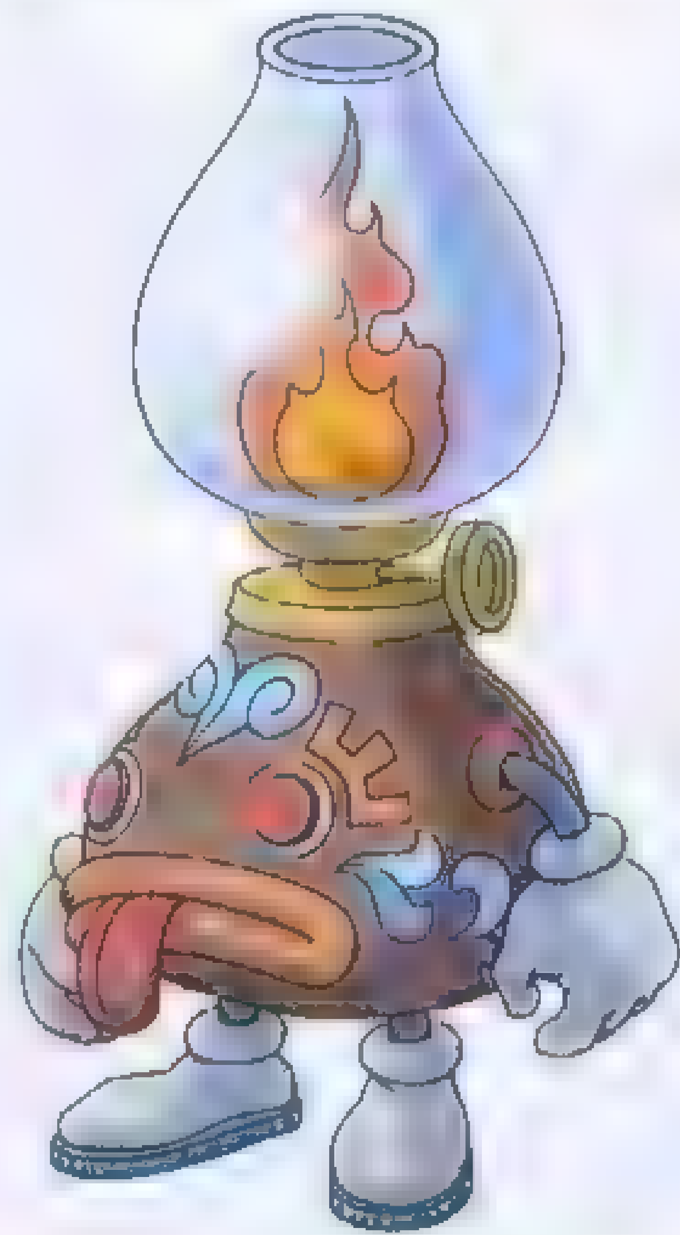
一路深入来到"地图模糊区域"尽头就会发生BOSS战，胜利后继续前进会遇见一个被惊吓过度的"壶族人"，进入洞穴后会发生"熔岩球袭击"事件，之后原路返回与之前的"壶族人"对话就可以暂时进入安全地带，在之后前进的道路中会出现几个移动的"熔岩球"，如果触碰到就会直接GAME OVER，绕过它们来到上方的洞穴就会获得重要道具"ひのせんねんグミ"，接着与洞穴最深处的"壶族人"对话，然后使用"水属性地图魔法"就可以消除"熔岩球"的威胁，利用新出现的道路离开洞穴并返回"ツボの町·アリエバ"，途中可选择"はい"解救落水的"壶族人"。

BOSS：ダブ·ハスネル(暗、LV26)

BOSS的物理攻击伤害非常高，而且必然随机攻击三次前排的同伴，因此事先一定要准备好足够的强力回复道具，不时施放的吸血魔法也为全体随机攻击三次，并会附加"のろい"状态，一定要小心，建议全体25级以上挑战比较有胜算。多使用LV3单体魔法并配合"属星加护"和"魔法强化"就可对其造成很大的伤害。

4 ツボの町·アリエバ

进入村庄后就会发现"流星祭"已经到了最合适的时间，调查长老后方的门就会发生情节，之后与长老右方的结界师对话会获得谢礼"ながねばレブック"(可以学习无属星魔法"コメットシャワー")，再去村子右上方与佳丝敏对话就会从长老那里获得三个"こんぺいとう"作为谢礼，最后同宿屋前的阿拉伯人对话就会发生情节，选择"はい"后再与其对话选择"はい"就会了解关于"宇宙第一神匠グレナデン(古雷那登)"的相关情报，之后再去宿屋主人对话选择"はい"就可以前往"ドワーフの町 マッコリ"。来到村中最上方的研究塔，与塔顶的古雷那登对话两次并选择"はい"就可以前往水星的"港町 ペスカト"。



水の星 リグ·マハ

1 港町 ペスカト

与门口的图恩卡德对话会得到"东边的岛屿有宝藏"的消息，之后来到右方第二个场景的码头与狸猫绅士对话两次且都选择"はい"就会乘船来到"グラニュー岛"，先往上发生剧情后原路返回走下方的道路，与帕菲再次相遇后，沿路来到"タコツボ塾"。

Extra:在集齐99个"かやくのみ"的情况下与"ドワーフの町 マッコリ"村口的矮人对话并选择"はい"可获得"はなびブック"(可以学习无属星魔法"スペースアート")。

2 タコツボ塾

先与学校中间的校长对话了解到"水の千年グミ"的情报，之后在右方的房间找到帕菲就会发生情节，然后从村子上方的出口离开就会发现保存"水の千年グミ"的遗迹已经被宇宙警察所占领，为了避免重要的物品落入敌人的手中，赶快沿着道路前往"圣水のピラミッド"。

Extra:与学校前的女性NPC对话并选择"はい"就可获得"きずなブック"(可以学习无属星魔法"リンクバレ ")。

3 圣水のピラミッド

在门口会先进行强制的战斗，敌人的攻击并不高，只要注意当敌人将盾牌举过头顶时，使用物理攻击才能造成有效伤害即可。胜利后从下方的入口进入内部，沿路来到最后的房间，在火炉前遇到帕菲并选择"はい"，然后使用"火属性地图魔法"就会发生情节，原路返回遗迹外再次与宇宙警察进行战斗，从中间的入口进入内部，在封锁的门前与帕菲对话后进入"封印之间"。情节之后就会进行BOSS战，胜利后返回"封印之间"却发现"水の千年グミ"不翼而飞，之后一路追回"タコツボ塾"，进入校长房间发生情节后得到重要道具"みずのせんねんグミ"。之后再与校长和帕菲分别对话并选择"はい"，第二天早晨图恩卡德赶来告诉众人不星的"トロピカ村"发生了怪异事件，希望大家亲自去调查一下。

BOSS：ニ一ベ·ケジャ一(水、LV32)

BOSS的特殊攻击必然会附加"ねんあい"状态，效果为在随机某回合中强制将该名角色的HP扣为1，一定要及时地回复并且其还会使用移动行星位置的魔法，一旦拥有了"属星加护"，那么BOSS所施放的水魔法就会让你大喊吃不消，对付这招最有效的方法就是我方也使用无属星魔法"セレスチャル·タクト"将水星迅速移动出加护范围，接着多利用LV3的土属性魔法就可以对他造成巨大的伤害，从而解决掉他。

Hint 记录传送点的必要道具"こんぺいとう"，可以在"ツボの町·アリエバ"的道具店中购买，售价1200G。

木の星 カオピター

1 海贼の町 アッサム

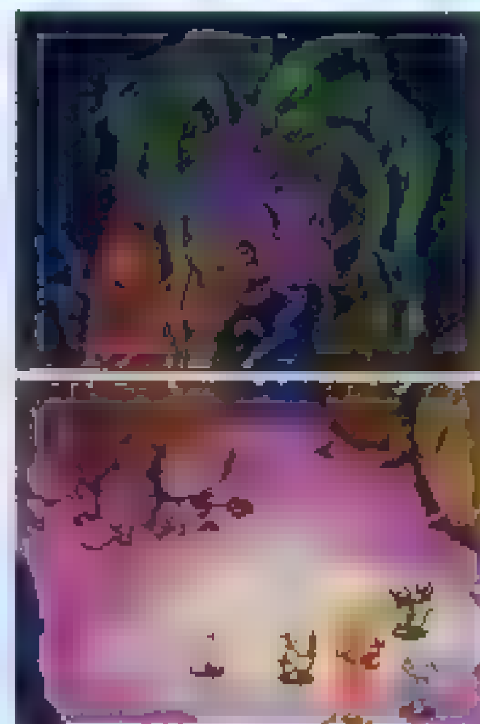
进入“トロピカ村”中长老的房间与其中的族人对话就会发生情节，之后从村子上方进入“タピラア密林”，一直沿路前进就会看见负气出走的兽族少女，当其离开后原路返回村子的途中就会出现新的洞穴，接着来到一口泉水边依次使用“水、地、风属性地图魔法”就会扑灭森林大火，最后在恰伊的帮助下利用“木属性地图魔法”恢复了星球原本的绿色。从新出现的道路继续向上从左侧的后门潜入“海贼の町 アッサム”，前进不久就会发生两次强制战斗，胜利后选择“はい”就可进入村庄，否则会一直无限战斗下去(敌人的经验值较高，而且必然掉落“にじいろがい”，可以多打几次提升一下自己的等级)。与村子左上方的海贼对话并选择“はい”得到接头暗号，再去村子上方的海贼对话依次选择第一、三项就会被允许进入“ご神木 ダラサザーシ”。

2 ご神木 ダラサザーシ

迷宫中不会遇敌，但是调查地上的树叶会进行强制战斗，该敌人在战斗开始前必然使用LV3木属性魔法，如果感觉战斗困难就不要接触它。旁边有海贼的蔓藤即为正确路线，其余路线则会得到大量的宝箱，千万不可错过，最后来到有三个海贼把守的地方，先从左方的蔓藤去到补给点后再回来就可轻松搞定，来到最深处的房间发生情节后，与波莫德罗对话并选择“はい”就会进行BOSS战，胜利后获得重要道具“きのせんねんグミ”，第二天清晨村长向大家道别并赠予重要道具“ソバコのヘアピン”，回到飞船着陆点与村民对话并选择“はい”后，会被委托送“トゲモグラ族人”返回土星。

BOSS：しんぼくのわかぎ(木、LV35)

BOSS除了单体物理攻击外，还会使用木属性LV3魔法附加“イバラ”状态，建议战斗前让修嘉站在后列，这样就可以使用LV2水魔法快速解除全体的异常状态。还需要注意的是，虽然它的弱点是火属性，不过火魔法每命中它一次，就会放出一个杂兵辅助其进行攻击，比较稳妥的打法就是让波莫德罗也站在后列，使用火魔法进行全体攻击，这样才能收到更好的攻击效果，只要注意及时回复状态和HP，不久就会取得胜利。



上の星 ヒカラビータ

1 ロボットの町 リ・オ・ウィラ

从飞船着陆点往右方前进就可以通过之前被封锁的铁门来到“ロボットの町 リ・オ・ウィラ”，先在左数第三个民屋2楼与楼上的机器人对话获得打开机关的密码，然后进入左数第二个民屋内调查左侧的门，依次选择“AB80、K305、CB82、882Q、ZCBW、P01K”就会解除机关，调查楼下的电脑终端并选择“はい”就可以查看其中的资料。看完里面所有的项目(共分两类，每类两项)就会发生情节，接着再重复这个过程两次(即看完后同伴都不再进行对话)后离开民屋。没想到卡福拉特竟然没有跟着出来，立即返回与他对话，情节之后从村子右方离开，在岔路口一直向上再次来到“宇宙遗迹 エイットル”。

2 宇宙遗迹 エイットル

与门口的机器人对话进入内部，利用一层正中的门内右侧的电梯下楼，最后就会来到“人造グミ”制造场，情节之后与旁边的卡福拉特对话并选择“はい”，然后调查阿拉伯人左侧发光的门并选择“はい”就会发生情节。原路返回一层利用左侧的电梯上楼，调查三层中间的系统终端就会发生BOSS战，胜利后获得重要道具“イパルブアのID”。



BOSS：びしょうじょグミ(暗、LV36)

因为BOSS的属性为暗，所以不能使用改变“行星位置”的魔法取消其的“属星加护”，当其拥有“属星加护”后就会有很大几率使用暗属性全体魔法，大约会造成全体300左右的伤害，并打乱我方前后列的位置，最糟糕的情况莫过于佳丝敏被改变到前列而无法使用全体恢复魔法，所以本战能否胜利很大程度上需要一定的运气成分，笔者只能在这里为大家多多祈祷了。

3 石の巨人

原路返回村庄，在之前的岔路口进入右方的场景，经过一场强制战斗后一直沿路就会来到“ヒョウマシン置き场”，在巨大的机械前使用“风属性地图魔法”就可以飞往“ウービョッカ村”(之后与村中和迷宫中出现的村民对话选择“はい”就可以获得“パイライト”)，调查村中心的洞穴就会进入“石の巨人”，在第一场景走右边的分支，与途中的商人对话后就会得到隐藏地点的进入方法，接着来到地图的最下方，调查上方墙壁正中的位置就可以继续前进，途中遭遇的“四眼敌人”对物理攻击的回避十分高，承受魔法攻击分裂两次后才能彻底消灭；经常和它一起出现的“大头龙”会当其分裂成四个时，吸收它并大幅度提升自己的能力，要特别的小心。最后来到拥有巨大岩石的场景，调查岩石两次再与旁边的NPC对话，选择“いいえ”后在岩石面前使用“任意属性地图魔法”，再从左边的出口来到巨人外部就会发生BOSS战。胜利后由于宇宙警察的侵入，巨人终于进入了狂暴化，此时来到巨人眼睛下地图突出的部分使用“土属性地图魔法”，情节之后回到之前的岩石前和NPC对话就能获得重要道具“つちのせんねんグミ”。回到飞船内会接到来自“警察署”的信息，为了解除“圣域”的结界，我们所剩下的最后目标自然就是风星了。

BOSS：キジカ・ロゲマ(火、LV39)



BOSS的速度较快，招式都为单体攻击但威力惊人，大约会造成单体500左右的伤害。建议让恰伊装备木星上BOSS所掉落的护手“にわしのてぶくろ”(使用回复系道具效果两倍)，然后再准备充足的回复400HP的道具(可在“ロボットの町 リ・オ・ウィラ”道具店购买)，一旦承受攻击就使用道具进行回复，坚持到底就是胜利。

风の星 コットン

1 [illegible]

从宇宙港出来与女警察对话，然后在城市中心一直往上就会进入“王宫”，与最上方的国王对话并选择“はい”，然后依次听完三个项目的解说就可以前往星球南部的“ハニー・ミント”，进入其中与之前情节中出现的占卜师对话，然后调查他面前的绿色水晶就会看到通往“风の千年グミ”的地点，从村子出来沿路往上走，在之前利用“土属性地图魔法”打开道路的地点往上可以来到“经验值仙人”所在处，在场景右方的树苗前使用“木属性地图魔法”就会让蔓藤生长，顺着它往上就会进入“クスクス遗迹”。

2 クスクス遗迹

进入遗迹后不久，大家就看到了玛德蕾奴老师，在第一个到达的高台边与老剑士对话后继续前进，在第二个高台就会遇见之前的女警察ナジョ(娜姬)，为了阻止大家，战斗随即展开，胜利后当其要逃跑时，老剑士突然出现阻止，没想到它竟然是娜姬的父亲，情节之后再次与女警察对话选择“はい”就会获得最后的情报。继续利用楼梯向上，会看到玛德蕾奴老师与魔法学院的逆徒ジン・レオ(吉恩・雷欧)，追随他们来到一个拥有七个楼

Hint 在战斗中使用“うっかりオイル”，可以增加敌人掉落道具的几率，然后再将掉落的道具转卖给商店，就可以迅速累计金钱。

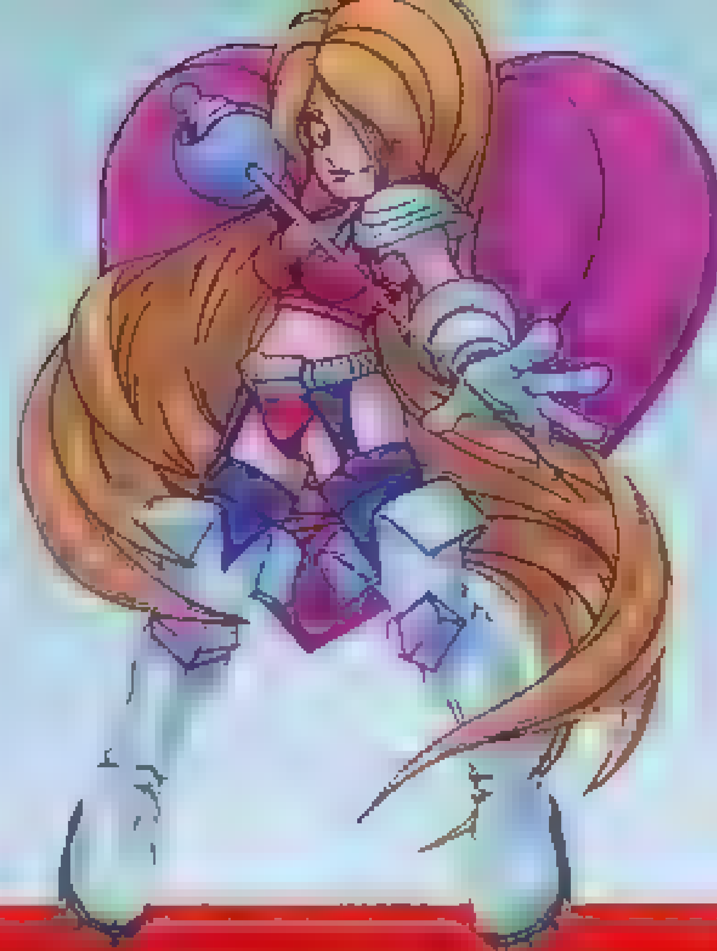
梯的平台，利用左数第三个就可以到达山顶的宫殿，进入最深处就会发生情节，调查娜姬选择“はい”就会进行BOSS战，最后调查地上的“风の千年グミ”获得重要道具“かぜのせんねんグミ”。终于集齐了所有的“千年グミ”，前往宇宙港乘座飞船返回火星。

BOSS：ナジョ・ドルーゴ(风、LV42)

BOSS的速度较快，其特技可以将我方前列一名角色打到空中，经过一定回合数后才会落下并受到200左右的伤害，威力较大的连续攻击只针对单体，战斗时只需要及时回复HP，然后使用“属星加护”下的强力魔法猛攻即可。

BOSS：ナゾのこうちゃう(光、LV43)

和之前的BOSS打法类似，当其濒死时会将我方一名角色强制与其合体，然后发动威力很大的全体攻击，建议让恰伊使用回复MP的道具，再配合佳丝敏的全体回复魔法就可以顺利挺过，其余角色专心进攻，战胜它只是时间的问题。



火の星 ラグアファー

ドワーワの町 マッコリ



刚下飞船就会受到海贼的袭击，从塔顶走到塔底的途中可以通过战斗解救被欺负的“矮人族”，并获得“ツボの町已经被宇宙警察封锁”的情报，战斗中拿锚的敌人会随机破坏我方的道具，拿色杆的敌人则会偷盗金钱，一定要优先消灭。来到“ツボの町・アリエバ”后，图恩卡德再次帮助大家进入村子，从村子左方的出口进入第二场景，在帕菲的帮助下来到最后的平台处发生BOSS战，胜利后返回村子中心发生情节，在最危急的时刻娜姬出现解救了众人，之后会自动返回“ドワーワの町”，离开时她告诉大家剩下的事情自己会去处理，请务必尽快赶往“圣域”。来到塔六层会发生情节，之后与最右边的阿拉伯人对话，继续上楼与古雷那登对话，进入自己的飞船后就会来到“光の星 シャリィ”。

BOSS：SPカンシュ(光、LV46)、SPザウルス(暗、LV46)

这场战斗大家可以根据主角的初始属性选择不同的打法，后方的操纵员会不断地使用技能增加机器龙的攻击力和回复其HP。机器龙起初只会使用单体物理攻击，大约会造成单体600左右的伤害，如果将操纵员消灭后，机器龙就会频繁的使用全体“声波攻击”和“冲撞攻击”，“声波攻击”属于魔法进攻，使用修嘉的LV4水魔法就可以大大减少这招的伤害，只要保证每回合有足够的MP使用全体HP回复魔法即可。

光の星 シャリィ

ワサンボン宫殿

下飞船后一直沿路来到最下方的洞穴口就会发生剧情，原来古雷那登带着自己的族人为了阻止宇宙的浩劫也参与到了“圣域”的战斗中，随后进入“サイフォン洞”，在最深处与古雷那登对话就会发生强制战斗，胜利后会了解到吉恩・雷欧已经往“暗の星”准备进行最后的仪式，而通往“暗の星”的惟一方法也只有光之国的女王才知道。原路返回之前飞船停靠点左边场景上方的“ワサンボン宫殿”与古雷那登对话就会发生情节，虽然不能得到允许从正门进入宫殿，但是随后赶到的トゲモゲラ族所挖掘的地道却帮了大忙，来到宫殿上层与大臣对话，竟然得知女王已经死了快1000年，如果真要等到其转世一切都已经太迟了。出门后来到左方场景与其中的NPC对话后得到“通往暗の星的门就在宫殿的地下”的情报，返回宫殿大厅从中间的门进入地下，在祭坛上根据所选择主角的初始属性调查不同的房间（**光→左，暗→右**），选择“はい”后就可以暂停将主角的属性在光和暗之间互换，这里一共会出现七个祭祀用的器皿，从左下开始按照顺时针方向，依次在每个器皿前使用“光、火、土、水、木、风、暗地图魔法”就会解开封印并看到一些“时间的片段”，返回祭坛大厅利用正上方的门内向下的楼梯就会发生BOSS战，胜利后进入尽头的“星之门”选择“はい”就会来到“暗の星 ロマシュマ”。

BOSS：ピエ・マルク(暗、LV48)



BOSS必然连续两次行动，建议让卡福拉特一人站在前排就很好应付BOSS的物理攻击，其暗属性魔法还会附加“のろい”状态，一定要及时地解除，最后只需保持自己的HP并配合“属星加护”猛攻即可。

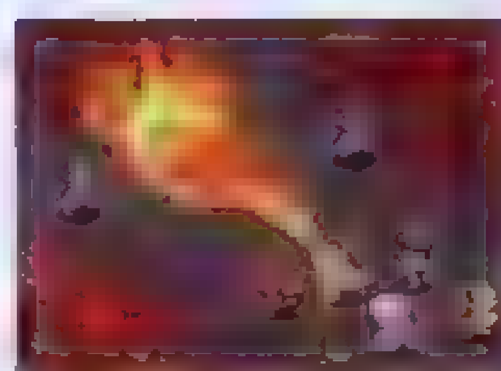
暗の星 ロマシュマ

1 タバオ・カカの谷

从传送点一直往右，在最后的分岔路口往下就会发生强制战斗，胜利之后就会和大部队汇流，进入隐藏地点后，同道路最后的魔法师对话选择两次“はい”后从右方离开，情节之后沿路就会再次遭遇之前的海贼首领和狸猫绅士，原来他们两人都是吉恩・雷欧的弟子，为了帮助自己的师傅达成“太阳重生”的愿望，一场恶战再所难免，胜利后进入“ルフラカン洞窟”。

2 ルフラカン洞窟

第一区域的敌人非常强悍，一旦受到攻击，它就会在光和暗两个属性间进行切换，建议尽量保持其在暗属性面，继续深入来到很多楼梯的区域，正确路线为依次走“左、最上、岔路口附近”的楼梯。最后来到一个拥有巨大虫卵的场景，大家会发现它在不断地吸取太阳的能量，继续向上接近虫卵就会发生BOSS战，胜利后来到封印之地就会与吉恩・雷欧进行最后的决战，本以为战胜了他就可以恢复宇宙的光明，但是吸收太阳能力的虫体还是孵化出了成虫，最终之战随即打响。再次获得胜利后，先点击自己醒来，然后依次与佳丝敏和恰伊对话，唤醒两人后再调查玛德蕾奴老师就会迎来最后的结局。



BOSS：ループー・ソラキュー(暗、LV52)

这次的BOSS除了会使用暗属性LV4魔法以外，基本上没比之前强多少，一旦中了“のろい”状态就要立即解除，如果运气好的话，使用火魔法还可让其陷入“くろいげ”状态，这样无疑又会使战斗轻松很多。

BOSS：きょだいなようちゅう(光、LV53)

这场战斗BOSS通常只会使用一招造成全体400左右伤害的物理攻击，当其拥有“属星加护”时，切忌使用魔法攻击，否则它会将使用的魔法吸收掉，当累计到一定程度后就会向我方释放出来，此时应该专心回复，然后让前排的同伴使用物理攻击即可。

BOSS：ジン・レオ(光、LV56)
グミのきょじん(暗、LV55)

这场战斗可以集中先攻击其中一个BOSS，吉恩・雷欧的光魔法威力很小，但是会附加很多状态，一定要及时解除。当召唤兽拥有“属星加护”时才会进行行动，其行动的前一回合必然会使用“ためる”，接下来的招式大约会造成全体650左右的伤害，只要提前防御就可避免受到更大的伤害，当其濒死时会不断地使用特技(强制取消蓄力回合)，如果来不及回复可全力保证主角的生存，然后使用LV5魔法和其做最后一搏。

最终BOSS：ロマシュマ(光、LV58)

虽然是游戏最后的敌人，但是其糟糕的实力的确让人大跌眼镜，在“属星加护”的情况下发动LV5暗属性魔法，很快就可以将其消灭。中途它还会进行一次变身，相信大家此时对付它应该也是绰绰有余了吧！

隐藏迷宫： 进入“暗の星”后返回之前潜入“ワサンボン宫殿”的地下道，从地图右侧标记为×的地方往下就是本作的隐藏迷宫，建议全员55级以上再进行挑战。

攻略透解

文 邪魔天使

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA



已经很久没有哪款游戏有像这次的《VP2》玩得如此爽快了，现在对于"tri-Ace出品必属精品"这句话已经完全没有怀疑了。如果说《凡人物语》多少让人感到遗憾的话这次的《VP2》遗憾真的是太少太少，也许有些玩家对于这次的战魂系统有些微词，但突出主线不让支线过于分散主线的这一做法还是让人能够接受的，不过这突然让我想到，难道还要再来个《希尔梅丽娅前传》，讲述她收战魂的故事？Oh my god！期望这成为现实吧！

操作简介	
△	封印石情报显示（迷宫）/对应角色攻击（战斗）
○	决定 对话 斩（迷宫） 对应角色攻击（战斗）
×	取消/跳跃/显示全地图（世界地图） 对应角色的攻击（攻击）
□	光子射击（迷宫）/对应角色攻击（战斗）
L1	视角拉近（迷宫中打开迷宫地图菜单） 视角的变换（战斗）
L2	选择目标（战斗）
R1	打开或关闭迷你地图（迷宫）/视角拉远 （迷宫中打开迷宫地图菜单）/冲刺（战斗）
R2	打开或关闭地图（迷宫）/雷达切换（战斗）
左摇杆	移动、光标选择/按下为蓄AP槽（战斗）
右摇杆	视角变化、视角模式的切换（战斗）
SELECT	打开主菜单
START	暂停/跳过剧情

女神侧身像2 希尔梅丽娅 Square Enix tri-Ace RPG

PS2 VALKYRIE PROFILE SILMERIA 2006年6月22日

迷宫探索

动作

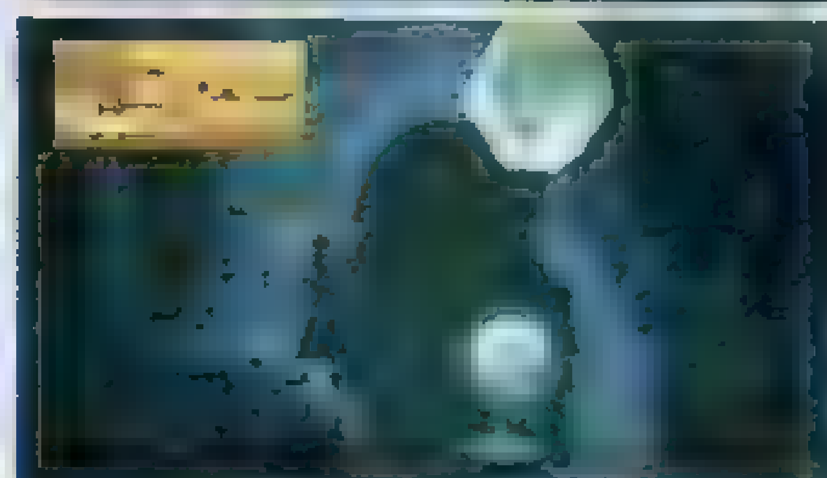


与前作一样，虽然游戏是款RPG，但在迷宫中解谜、拿宝箱对动作的要求还是有点高的，特别是这次加入的光子系统，比起前作的晶石系统难度大了很多。迷宫中玩家可以进行跳跃、斩、发射光子、调查、推动物体、下蹲等动作，其中光子系统是通过迷宫的重点。另外，到了游戏的中后期，利用光子的连续跳跃拿道具成了基本操作，所以要熟练掌握。

光子

刚才我们说了，光子是迷宫中最主要的行动，它的基本性能有4种：一、让敌人和一部分物体结晶化。光子命中敌人或是打倒敌人后留下的思念体以及一部分物体都能使其结晶化，有的飞在空中的敌人







结晶化后不会落地，利用这个可以将其作为跳板跳到更高的地方。结晶化经过一段时间会自动解除，用剑砍也会解除结晶化的效果。二、反射。当光子碰到地板、墙壁、天花板后会反射，利用反射可以让光子飞到直接发射不能到达的地点，从而使那个地方的敌人结晶化。反射回数初始只有3次，经过封印石强化可以到4次，甚至20次。三、推动结晶化的物体。当阿莉莎靠近结晶化的物体时朝面对的方向按方向键就能推动该物体，不过大家要记住本作不能拉，只能推，而且还要靠近才行。四、交换传送。当用光子击中被结晶化的物体后，阿莉莎就会和那个物体交换位置，交换传送不仅能传走敌人避免战斗还能进行长距离的移动，这也是后期迷宫解谜、拿宝箱的基础。

光子活用法

一、回避战斗、战斗突入有利。接近结晶化的敌人是不会进入战斗的，比起从敌人头上跳过去，结晶化显然安全得多。而要想战斗的话可以先将敌人结晶化，然后砍结晶，这样进入战斗也安全，而且对自己有利。二、移动到高处。迷宫里许多靠普通跳跃不能到达的地方利用光子系统就能到达，比如将结晶化的敌人当跳板，或者是对高处的结晶化敌人放光子，然后持续按住×键，这样可以再跳一次形成二段跳，如果操作熟练甚至可以形成N连跳，特别是在隐藏迷宫里这个技术运用的地方会很多。



宝箱陷阱

迷宫中的宝箱并不是很乖地放在地上让你去开，有的可是暗藏玄机的哦，特别是那些在很难拿的地方的宝箱，好不容易爬上去了，结果一个爆炸把你炸下来那真是欲哭无泪。不过宝箱在打开后的很短一段时间里玩家是可以自由行动的，所以可以看到底是何种陷阱，然后采取相应的动作回避。

陷阱种类	效果及回避方法
箭	从宝箱中射出一支箭，击中后HP减少，看准时机跳起来就能躲过。
毒箭	从宝箱中射出一支箭，击中后中毒，看准时机跳起来就能躲过。
毒雾	从宝箱中喷出一股紫色的毒雾，击中后中毒，赶紧跑开或下蹲就能躲过。
混乱	从宝箱中喷出一股五彩的雾气，击中后左右方向颠倒，一段时间后恢复，跑开或下蹲就能躲过。
冻结	从宝箱中喷出一股白色的雾气，击中后角色被冻住，一段时间后恢复，跑开或下蹲就能躲过。
爆炸	宝箱发生爆炸，在伤害范围内即可受到伤害，跑开就能躲过
敌人	打开宝箱后出现敌人，有时会遇到夹击，还是不要犹豫，战斗吧！

封印石

迷宫中的台座、壳甚至敌人身上都有封印石，所谓封印石是从世界树的根部溢出的力量凝固而成拥有特殊效果的石头，其效果根据石头所在地点的不同针对的对象也会有所变化，利用封印石可以对迷宫探险的难易度产生影响，拿到对我方有利的封印石时，对战斗就有利多了。

离开迷宫时封印石会归位，但是在泉和台座处将封印返还到地脉的话那么封印石就会留在地脉里，从而在任何迷宫的泉里都可以取出来，不过返还的时候都要消耗一定数量的魔晶石，所以到底留哪些还是要斟酌一下。

Check Point

在迷宫中存在着封印石无法发挥效果的无加护之间，而且另外要注意的是光子在这里也是无法发出来的。

封印石效果范围

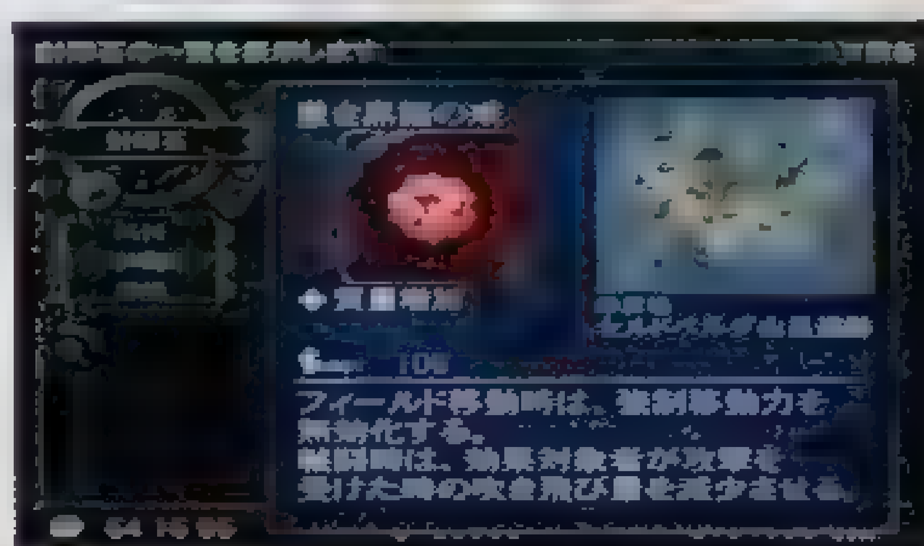
封印石状态	效果范围
自己所持	我方小队全员
设置在台座上	迷宫的全体敌人
敌人持有	敌人小队全员

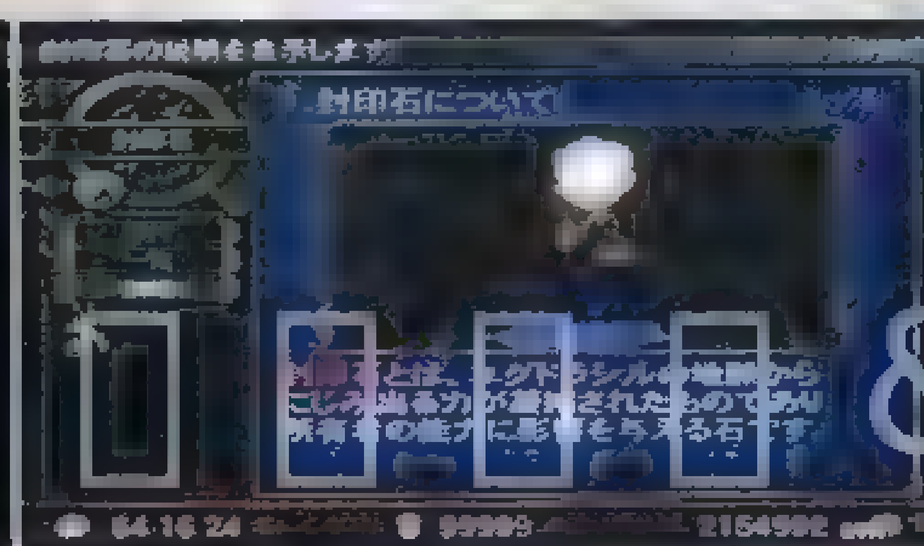
与封印石相关的放置点

放置点	效果
壳	即使封印石放置在上面也不会发生作用，将负面效果的封印石放在上面比较好。
台座	放置在上面的封印将对相应的区域所有敌人产生效果，还可以在这里将封印石返还到地脉。
泉	不能放置封印石，但是可以将封印石返还到地脉，也可以从地脉中取出封印石。



名称	所需魔晶石	获得地点	效果
重き黒锚の戒	100	セルドベルグ山岳遗迹	地图移动时强制移动力无效化，战斗时后退距离减少
自虐の戒	3000	セルドベルグ山岳遗迹	攻击时给予伤害的一部分反弹给攻击者
雾の戒	200	セルドベルグ山岳遗迹	持有后小地图上不会显示敌人，让敌人有这个效果后敌人不会追踪
剑の加护	150	セルドベルグ山岳遗迹	ATK1.2倍
宝の加护	400	苍枯の森	魔晶石槽的减少速度减慢
毒针の加护	300	苍枯の森	攻击时附加中毒效果
手枷の戒	400	苍枯の森	禁止防御
威を削ぐ鞘の戒	30000	苍枯の森	给予伤害1/4
金を食らう虫の理	1200	トゥルゲン矿山	获得金钱3倍、获得经验值0
早钟の加护	600	トゥルゲン矿山	持有时回避不意打，敌人持有该效果时我方进入战斗必被先制
业炎の理	20000	トゥルゲン矿山	物理攻击带炎属性，炎属性攻击吸收，冰耐性-100%
足枷の戒	2000	トゥルゲン矿山	回避・反击禁止
冰の加护	600	アウドゥーラ水上遗迹	冰攻击力1.5倍、炎攻击力减半
金の加护	500	アウドゥーラ水上遗迹	获得金钱1.5倍
龟裂の戒	4000	アウドゥーラ水上遗迹	RDM1/2・RST1/2
壁の加护	1000	スルス火山洞窟	50以下的伤害无效
命精の加护	2000	スルス火山洞窟	HP回复效果2倍
轻き绵埃の戒	200	スルス火山洞窟	地图强制移动力影响增加，战斗时后退增加
色无しの理	4000	スルス火山洞窟	属性抵抗全为0
炎の加护	600	スルス火山洞窟	炎攻击力1.5倍、冰攻击力减半
冰块の理	20000	スルス火山洞窟	物理攻击带冰属性，冰属性攻击吸收，炎耐性-100%
魂を削る钩の戒	2500	昏き妄执の馆	战斗时随时间经过HP减少，伤害也逐渐减少
盾の加护	400	昏き妄执の馆	RDM1.2倍
否光跳の戒	100	昏き妄执の馆	光子反射回数减3
经验を贪る貘の理	1200	昏き妄执の馆	获得经验值2倍、获得金钱0
土の加护	600	クローサス森林遗迹	土攻击力1.5倍、雷攻击力半减
雷の加护	600	クローサス森林遗迹	雷攻击力1.5倍、土攻击力半减
泥土の理	20000	クローサス森林遗迹	物理攻击带土属性，土属性攻击吸收，雷耐性-100%
雷云の理	20000	クローサス森林遗迹	物理攻击带雷属性，雷属性攻击吸收，土耐性-100%
经验を供す友の理	4000	奉龙殿	不在战斗队伍的角色会获得总经验值的1/6
无力な绵帽子の戒	200	奉龙殿	落下速度下降，但不会从宝箱、敌人身上得到道具
命のみ粮とする戒	1200	奉龙殿	回复受到伤害的1/8，但不能在战斗中打开菜单
剑を赘とする戒	500	奉龙殿	ATK3倍、但是装备武器有1/5几率破坏
投石器の戒	2500	奉龙殿	射击攻击力2倍、钝足化
混针の加护	400	精灵の森	攻击附加混乱效果
八足马の加护	1500	精灵の森	回避率上升
狩精の加护	400	精灵の森	命中率上升
暗夜の理	30000	狭间の洞窟	物理攻击带暗属性，暗属性攻击吸收，圣耐性-100%
混沌の理	400	狭间の洞窟	战斗时给予随机效果
异法消しの理	10000	狭间の洞窟	给予对象的其他封印石无效化
敌を除く虚空の理	2500	狭间の洞窟	不遇敌，但持有时用斩击打到敌人还是会进入战斗
默针の加护	500	狭间の洞窟	攻击附加沉默效果
幽谷の理	20000	狭间の洞窟	受到伤害为1 4，但战斗中不能回复HP
光跳の加护	150	ユグドラシル	光子的反射回数加4
光咒の加护	100	ユグドラシル	用光子破坏世界树中的ピラー
锐剑の理	2000	ユグドラシル	ATK1.5倍、RDM减半
大盾の理	2000	ユグドラシル	RDM2倍、ATK3/4
张子の加护	800	ユグドラシル	HP最大时、ATK、MAG1.2倍
碑石の加护	1000	ヴァルハラ宫殿	不会出现紫炎石，但可以得到道具
圣光の理	30000	ヴァルハラ宫殿	物理攻击带圣属性，圣属性攻击吸收，暗耐性-100%
常に常とする理	10000	ヴァルハラ宫殿	状态异常无效化、但辅助效果也无效
贵石の加护	4000	ヴァルハラ宫殿	紫炎石出现量增加
圣の加护	1000	ヴァルハラ宫殿	圣攻击力1.5倍、暗攻击力减半
坚者の加护	400	ヴァルハラ宫殿	不会受到会心一击
六耀の加护	2000	レザード・ヴァレスの塔	所有属性抵抗+20%
粮なき突击兵の理	1500	レザード・ヴァレスの塔	ATK1.5倍、但是不能回复HP
备えなき城の理	1500	レザード・ヴァレスの塔	RDM2倍、战斗中不能打开菜单
法を交わす道の理	800	セラフィックゲート	效果对象者与敌对者的封印石效果交换
理纺ぐ大树の加护	4000	セラフィックゲート	全状态数据变为1.2倍
多光跳の加护	500	セラフィックゲート	光子的反射回数加20
无力な传书鸠の戒	800	セラフィックゲート	跳跃力大幅度上升，但不能从宝箱和敌人身上得到道具
魂を绞る万力の戒	30000	セラフィックゲート	战斗中每隔一定时间受到很大的伤害，伤害逐渐减小
转性の理	150	セラフィックゲート	战斗中的效果对象者与敌对者的性别颠倒
锖の戒	2500	セラフィックゲート	ATK3/4、RDM1/2







小贴士 通关一遍后二周目时按着L1键进入战斗，战斗音乐会变成一代的，而按着 2键进入则是随机。

战斗系统

基础

在进入实际战斗前让我们先来了解一下战斗的大致流程，《VP2》的战斗是按照接触敌人→进入移动模式→进入攻击模式→打倒敌人→战斗结束这样的流程进行的，当然中途有可能选择逃跑等情况，以下是战斗时移动模式和攻击模式的画面，大家可以看看两者有哪些不同，特别是移动模式，这关系到快速结束战斗，获得更多的奖励经验值等对玩家有利的要素。

移动模式

A.敌人的攻击范围	E.我方攻击范围
B.目标情报	F.奖励槽
C.战斗地图	G.AP槽
D.队员情况	



战斗模式



A.连技数	D.AP槽
B.攻击键位	E.HP槽
C.决之技槽	F.奖励槽

关于AP

AP是战斗的根本，任何行动都会消费AP(学会フリーアイテム的技能后可以在使用道具时不消耗AP)。AP的最大值是100，移动、攻击都可以增加或消耗AP量，当AP为0时就不能进行消费AP的行动了。根据与敌人接触的情况，初始AP值会产生变化，当用斩击进入战斗那么战斗一开始AP肯定为100，从正面接触敌人时有50%的可能性AP100，而敌人从后面接触玩家时那么AP肯定为0，因此如果想战斗的话最好还是斩击敌人比较好，这样可以起到先制的效果。





AP行动一览

行动方式	消费AP	回复AP
移动模式	冲刺移动/逃走失败	通常移动/按下L3键
攻击模式	攻击	打倒敌人/被敌人攻击/出现紫炎石、辉炎石
战斗菜单	使用道具/使用魔法	

战术指南篇

移动模式

与敌人接触后首先进入的就是移动模式，移动模式中我们要做的就是对战斗有一个宏观的掌握，以确保进入战斗模式时是否对自己有利，将主动权掌握在自己手上。



Point1 把握战况

确认敌人以及小队长

进入移动模式后在画面的右上方会显示出战场的地图，地图上的红色箭头代表敌人，蓝色代表我方人员，而敌人小队长则是用一个橙色的框标明的。按L2键再用十字键或左摇杆可以确认敌人的名字和选择目标，左上方会显示敌人的名字和HP，普通敌人用绿色的槽表示其HP，而小队长则是用橙色的HP槽，作为小队长的敌人其HP为平时的1.2倍。

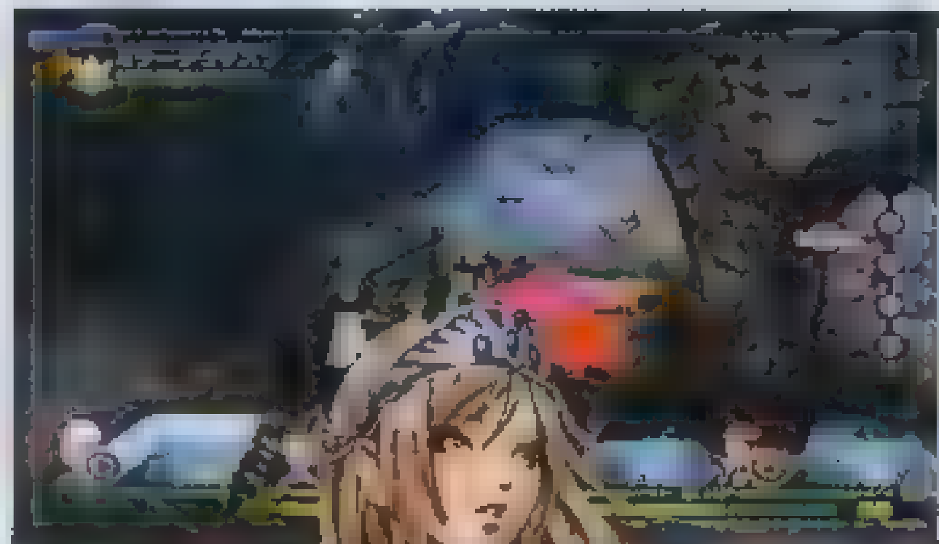
确认敌人位置和攻击范围



敌人的位置可以通过画面右上方的小地图来确认，而其攻击范围则用红色的框来显示，这个可以在画面中清楚地看到。如果红色的框呈暗色，则表示敌人不会进攻，但一旦呈亮色则表示敌人可以进攻了，如果走入其攻击范围就会立刻受到攻击。

确认地形

战场上有各种各样的地形，如果玩家无视地形的影响则很有可能陷入不利的状况。比如在水中移动时速度会下降，如果有障碍物可能要绕道才能接近敌人。还有一点就是不要忽略高低差，利用高低差对那种进攻手段为平面直线的敌人会非常有效，因为他们的攻击可能会击空。



Point2 战场移动

决定操作角色

无论是通常移动还是冲刺移动，走在队伍最前方的肯定是自己操纵的角色，该角色可以用十字键的左右键来选择，根据所处位置的不同选择行动最有利、最方便的角色当小队长是非常有用的。



通常移动

用左摇杆移动即为通常移动，通常移动中敌人也是会行动的，通常移动中AP会恢复，这与按L3键一样都是恢复AP的有效手段，不过要注意的是如果不跑一定的距离，AP是不会恢复的。



冲刺移动

移动模式中配合方向按R1键就可以进行冲刺移动，每冲刺一次都会消耗15点AP，冲刺时敌人不会行动，这也是最快的接近敌人的方法。冲刺移动分3种，快速按R1一次为短距离冲刺，快速按R1键两次为中距离冲刺，长按R1键为长距离冲刺。

战斗脱离

战场上有一些黄色的线，这就是战场边缘，也是脱出口。接近这些脱出口就会显示是否脱离战斗。脱离战斗与敌人的数量、距离无关，但一旦逃走失败AP就会变为0，所以如果敌人离得很近逃走失败是比较危险的。战斗脱离不会获得经验值、金钱，但之前打到的道具却可以保留。



红色三倍速

红色炼成如尼中有一个"クリムゾンワスプ"，解释是"据说是纸领[illegible]スプ的红色蜜蜂，其速度是通常蜜蜂的3倍。"红色、三倍，这不是夏亚么？联想到[illegible]声优是[illegible]一切都[illegible]了。

Point3

有利的战场行动

小队行动



在通常情况下队伍移动都是小队成员跟着队长一起移动，但是，在某些情况分队可能会起到更好的作用。用十字键的上下键可以决定分队的成员，队伍可分为红蓝两队，分队后可以让一个小队跑到可攻击的地点然后更换另一个小队跑过去，这样就可以进行夹击的战术。另外，分队还可以让某个队员作为诱饵去吸引敌人，然后其他队员从后面进攻，这也是本作中新增加的一个战术。



敌小队长击破与奖励槽

刚才我们说了敌人是有小队长的，只要打倒小队长战斗就会直接取得胜利，而得到的经验值与全灭所有敌人是差不多的。但是，由于有奖励槽的存在，所以更快地结束战斗就能更多地得到奖励魔晶石，当奖励槽处于全满的状态击倒敌人小队长就是“Direct Assault”，也就是完成了直击，这时还能得到小队长专有的小队长道具。

攻击模式

与敌人一样，我方也同样有一个攻击范围，用一个圈显示，当敌人进入我方的攻击范围后就可以进行攻击了，此时敌人的头上会有一个“Target”的字样显示。

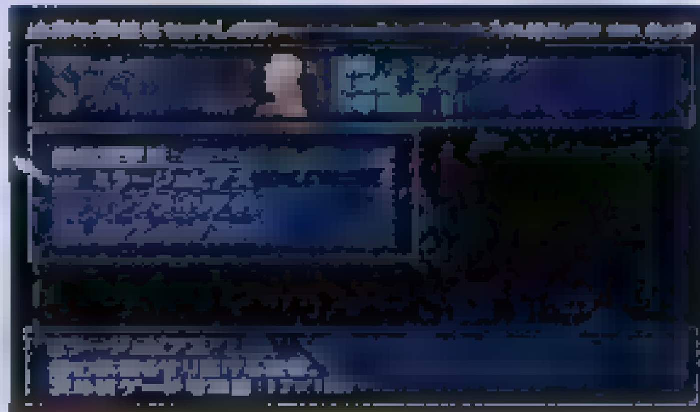


Point1

攻击流程的把握

设置通常攻击

在进入战斗前我们需要设置战斗队员的通常攻击，通常攻击最多可以装3个，但每个角色的通常攻击不止3个，可以通过升级习得新的通常攻击技能，因此我们要对每个角色的通常攻击性能有一定了解后再设置最实用的攻击技能。



攻击开始

进入战斗模式后按下角色相应的按键就会进行攻击了，攻击招式的顺序就是事先设置好的通常攻击的顺序，根据技的轨迹以及敌人的形状攻击后敌人所处的状态也有所变化，所以按键的时机相当重要。在没得到持



续攻击的特殊道具前，当达到通常攻击的规定次数后通常攻击就会结束，而AP为0也会停止攻击。另外还有些特殊情况也会强制结束攻击，比如有的战场地形有悬崖，攻击的角色可能会掉下去，这时该角色会强制脱离战斗，但在经过一定时间后他们会再回来的。

Point2

连续攻击

连续攻击得到魔晶石

当连续击中处于浮空的敌人时就可以从敌人身上打出魔晶石，魔晶石不仅可以加成战斗后所得的经验值，还是返还封印石时必须的道具。一场战斗获得的魔晶石最多为80。



OVER ATTACK



当敌人的HP为0时再次攻击就会进入“OVER ATTACK”的状态，处于该状态时如果还有AP或攻击回数那么是可以继续攻击的，这就是我们俗称的“鞭尸”，鞭尸的时候同样会打出魔晶石，所以不要因为敌人的HP为0了就停止攻击，正所谓鞭尸才是王道。(^_^)

经验值的计算公式

经验值的计算公式为“经验值＋(经验值×0.01875×魔晶石数量)＝总经验值”，比如一场战斗获得的基本经验值为44000，魔晶石为80，那么实际获得的经验值就是“44000＋(44000×0.01875×80)＝110000”，也就是获得了2.5倍的经验值。



AP恢复



当连续攻击倒地的敌人时会打出紫炎石，紫炎石的效果是恢复AP，这样可以再进行追加。另外，有时会打出辉炎石，其颜色与紫色的紫炎石不一样为金色，辉炎石的AP恢复量比紫炎石要大。可以说紫炎石是连续攻击的关键。

Point3

攻击特定部位

集中攻击

敌人根据种类的不同其全身分为足、身体、壳等多个部位，以特定部位为攻击目标就可以破坏该部位，如果该部位有道具的话还能打出道具，不过这些道具都有出现几率，而且每个部位的道具出现几率还不尽相同。切断了敌人的某个部位后该部位的攻击就会停止，另外敌人还有弱点部位的存在，如果破坏了其弱点部位那么就可以让该敌人即死。

BREAK MODE

当破坏了敌人的某个部位后有一定几率进入“BREAK MODE”模式，该模式的效果是在一定时间内AP、攻击回数无限，不过敌人的HP在50%以下或者剩下的部位数量未满75%时是不会发动“BREAK MODE”的。



Point4

决之技与大魔法

每个角色都设定了自己的决之技与大魔法，不过大魔法与前作有所区别，不是根据魔法而定，而是根据角色，这让大魔法的实用性下降了不少，游戏后期还会得到可以放特殊大魔法的杖。不过需要注意的是只有在装备了能够放决之技和大魔法的装备的情况下才能释放决之技和大魔法。另外，决之技槽也必须要达到100。

决之技槽的积蓄

通常攻击都设定了决之技槽的增加量，不过根据其性能有所差别，比如(10×1Hit)则表示只要命中敌人，决之技槽就会增加10，而(3×5Hit)要想增加15点决之技槽必须5下全部命中才行，所以如果有效地增加决之技槽是个关键，技的轨迹、性能都是必须考虑的要素。



决之技与大魔法连续发动

决之技和大魔法命中敌人后也会增加决之技槽，当决之技槽再次满100时就可以再次发动决之技和大魔法，随着连击数的增加，伤害也会增加。但每发动一次决之技和大魔法，下一次决之技槽的最大值会随着80、60、40这样的顺序递减，而每个决之技或大魔法增加的决之技槽量都有一个规定数值(此时算初始值，不算装备了技能"ヒートアップ"的数值)，所以如果保持一次决之技或大魔法能够将槽打到100是非常重要的，下面给出的是每个决之技增加的决之技槽的基本数值，以便玩家计算：



角色	名称	连击数	决之技槽增加值
アリーシャ・アーリィ・レナス・シルメリア	ニーベルン・ヴァレスティ	6HIT	51
ヴァルキリー	ニーベルン・ヴァレスティ	9HIT	64
ルーファス	アスタニッシュグリッツ	12HIT	66
ディラン	バイオレントレイジ	6HIT	38
レオーネ	サプライズホーン	16HIT	45
アリューゼ	ファイナリティブラスト	12HIT	45
ブラムス	ブラッディカリス	21HIT	58
フレイ	エーテルストライク	20HIT	+46%
エインフェリア(轻战士)	ウィーリングリッパー	12HIT	47
エインフェリア(弓斗士)	クランブルガスト	20HIT	58
エインフェリア(重战士)	ソウルエボケーション	4HIT	36

角色	名称	连击数	决之技槽上升值
レザード、ソロン、ゼノン	グランドトリガー	5HIT	35
ミトラ、イージス	タイダルウェイブ	2HIT	60
ウォルター、カノン、魔智	グローディハーム	1HIT	62
アルム、セルヴィア、ファーラント	ブリジード・グラビティ	1HIT	30
装备魔杖アポカリプス	ペイルフレアー	12HIT	42
装备圣杖ミリオンテラー	ファントムデストラクション	8HIT	64

战斗菜单



在移动模式按下SELECT键就可以调出战斗菜单，用十字键或左摇杆可以选择使用的角色。战斗菜单分为三个选项：武器变更、道具、魔法。使用一次战斗菜单的指令后就会出现禁止使用的标志，只有经过一段时间禁止使用标志消失了才能再次使用。使用菜单选项后会消耗对应的AP值。

武器变更

战斗中更改武器，不消耗AP，一般用于在面对有弱点属性的敌人时更改属性武器进行攻击。

道具

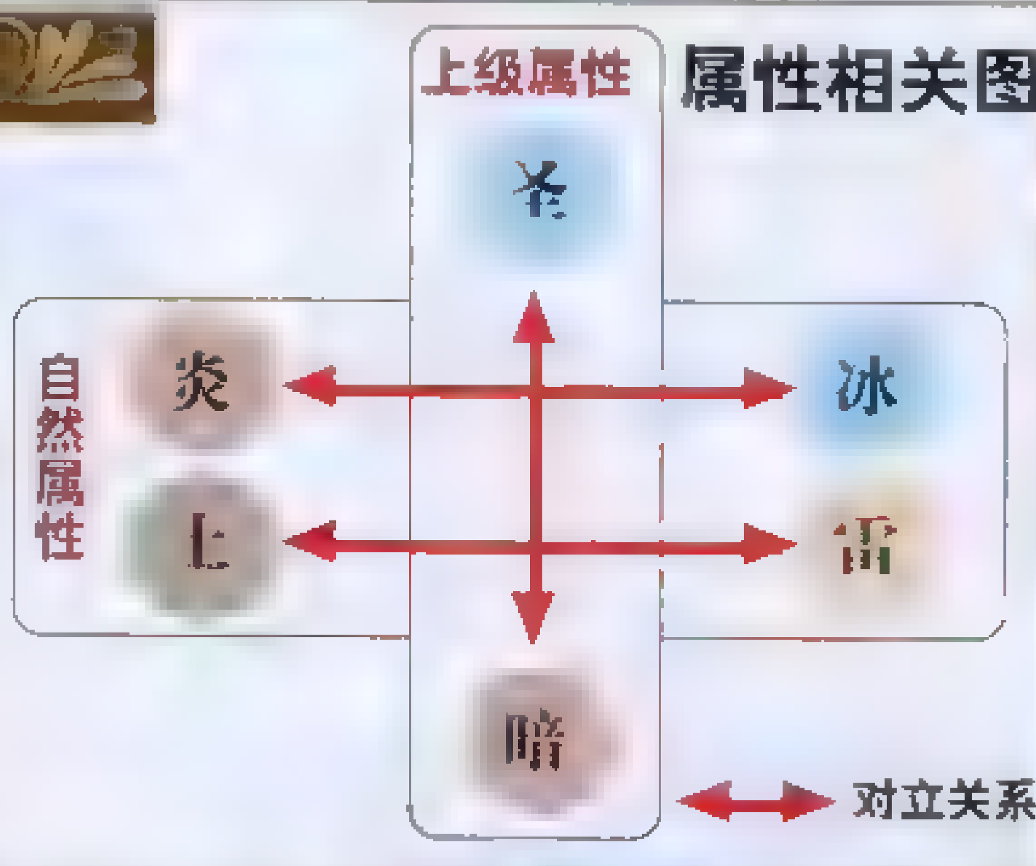
使用道具，消耗AP15，不能连续使用。

菜单魔法

菜单魔法与道具不同，其消耗的AP并不是固定的，每个魔法消耗的AP都不一样，菜单魔法不能形成连击，是属于单独使用的魔法。菜单魔法都有一个攻击范围，处于该范围内的目标都会受到该魔法的效果，比如可以攻击范围内所有的敌人。菜单魔法分为回复系、辅助系、攻击系三种。

属性

游戏中有4种自然属性和2种上级属性，自然属性为炎、冰、雷、土，上级属性为圣、暗，不仅魔法有属性，有的武器也有属性，而每个角色都有自己擅长的属性和弱点属性，了解属性对战斗也是有很大帮助的。



属性魔法特性一览

炎	受施法者的MAG和对象RST的影响大，LV的影响小
冰	受施法者的MAG和对象RST的影响小，LV的影响大
土	受施法者的MAG和对象RST的影响中，LV的影响中
雷	受施法者的MAG和对象RST的影响小，LV的影响中，容易出会心一击
圣	受施法者的MAG和对象RST的影响非常大，不受LV的影响
暗	受施法者的MAG和对象RST的影响非常小，LV的影响非常大

魔法一览

通常攻击魔法

名称	属性	连击数	备注
バーンストーム	火	1	不会MISS
クールダンセル	冰	3	一定几率让对方冻结，每次连击都会让对方后退一点
ポイズンブロウ	土	1	一定几率让对方中毒，有可能打不中体形小的敌人
ライトニングボルト	雷	6	一定几率让对方麻痹
ダークセイヴァー	暗	3	—
ブリズミックミサイル	光		一定几率让对方中各种异常状态

菜单攻击魔法

名称	属性	连击数	备注
エクスプロージョン	火	1	—
グラシアルブリザード	冰	—	一定几率让对方冻结
アースグレイブ	土	—	—
サンダーストーム	雷	7	一定几率让对方麻痹
ダークセイヴァー	暗	3	—
ブリズミックミサイル	光	—	一定几率让对方中各种异常状态
アストラルメイズ	无	—	传送范围内的敌人
スピリチュアルソーン	无	—	敌单体战斗不能

菜单回复・辅助魔法

名称	效果
キュアプラムス	回复我方单体HP最大值的80%
オーディナリーシェイプ	回复我方单体异常状态
エヴォークフェザー	回复我方单体战斗不能
マイトレインフォース	我方单体ATK1.5倍
スペルレインフォース	我方单体MAG1.5倍
ガードレインフォース	我方单体RDM・RST1.5倍
リフレクトソーサリー	范围内我方反射一次魔法
レデュースパワー	减少范围内敌人的ATK
レデュースガード	减少范围内敌人的RDM
カオティックルーン	减少范围内敌人的ATK・MAG・HIT・AVD・RDM・RST20%
プリベントソーサリー	让敌单体沉默



蕾娜斯控 在隐藏迷宫打理查德时会从他身上打出蕾娜斯的人偶，我们可以看到全彩版、水晶版、超合金版、琥珀版……解说是"本人绝对不可能摆出的媚态的姿势"……理查德，你太变态了！或者说3A的人太恶搞了……Orz



异常状态

异常状态是RPG中都会出现的，有的状态会随着时间的流逝而消失，有的即使是战斗后也会依旧保留，玩家可以通过使用魔法和道具来解，有的异常状态只能使用相应的道具来解除，所以平时对于解异常状态的道具就不要吝啬了。

只在战斗中产生效果的异常状态

名称	效果	主要恢复手段
混乱	一定时间内不能攻击、不能使用道具、不能使用菜单魔法，但可以移动	道具：秩序の原理、エリクサー 魔法：オーディナリーシェイブ
麻痹	一定时间内不能行动，全员麻痹立即GAME OVER	道具：真珠草、エリクサー 魔法：オーディナリーシェイブ
石化	一定时间内不能行动，全员石化立即GAME OVER	道具：コカトリスの卵、エリクサー 魔法：オーディナリーシェイブ
气绝	一定时间内不能行动，受到攻击立即可回复	道具：エリクサー 魔法：オーディナリーシェイブ
冻结	一定时间内不能行动，全员冻结立即GAME OVER	道具：雪解け水、エリクサー 魔法：オーディナリーシェイブ
传送	一定时间内从战场强制脱离，被敌人传送则无法自己回到战场，全员被传送立即GAME OVER	道具：方位石、星读みの石板

战斗后持续的异常状态

种类	效果	主要恢复手段
毒	HP徐徐减少，但HP为1时不会再减少	道具：金银花の露，エリクサー；魔法：オーディナリーシェイブ
沉默	不能使用通常攻击、魔法和菜单魔法	道具：ブラギの诗篇，エリクサー；魔法：オーディナリーシェイブ
诅咒	无法变更装备	道具：圣水、圣杯
衰弱	不能恢复HP	道具：イズンの林檎、やわらかな石
战斗不能	HP为0，战斗时全员战斗不能立即GAME OVER	道具：ユニオンプラム；魔法：エヴォークフェザー

战魂和战魂解放

《VP2》与《VP》不同，战魂不是通过精神集中收集的而是在迷宫中利用物质具现化他们的遗物来收集。在迷宫中找到战魂的遗物，调查他们就能收集战魂了，但要注意的是有的战魂只能二选一甚至三选一，所以到底收哪个战魂玩家请自己先决定好，然后存盘，如果不是，读盘重新来就行了。战魂分为4种：职业，重战士、轻战士、弓斗士、魔术师。重战士的特点是能装备ATK高的大剑，一击威力大，能够装备物理防御很高的重装备，HP、CON高。通常攻击虽然多是一发，但都以高威力的技为主。轻战士的特点是能力平均，攻击回数与重战士比相对要多些，缺点是威力稍逊一筹，不过轻战士的同伴很多都会魔法。弓斗士的特点是一击威力比较低，但DEX、AGL比较高可以进行精度准确的连续攻击，而且弓斗士的攻击范围比较广，还能使用魔法。魔术师的特点是能使用各种属性的魔法，魔法是必定破防的，所以往往是攻击时的起始攻击方式。魔术师的HP、CON都比较低，所以将其放在队伍的后列比较好，而习得魔法因角色而定。

收到战魂后我们在他们的状态栏里能看到一个“解放LV”，这是说如果该战魂达到这个级别就能将其解放。解放之后该战魂从队伍中消失，身上的装备除了饰品也会消失，根据解放时战魂的能力会从绯炎石、翠炎石、苍炎石三种石头中留下一颗，而根据身上的装备还会留下剑士の知识、魔术师の知识、弓斗士の知识、盗贼の知识、アンブロシア、重战士の知识等各种道具。解放时的级别并不影响留下道具的数量以及种类。

解放后的战魂会转生为人，重新开始他们的生活，他们会在固定地点出现，如果去找他们的话就会从他们那获得道具。不过随着再会时期的不同会得到不同的道具，因此每一章结束时应该去与解放的战魂对话，看看能拿到什么好道具。

各项基础能力值以及影响的能力

STR	力量的强度，影响物理攻击力ATK
INT	知性的高低，影响魔法攻击力MAG
DEX	器用，影响命中率HIT
AGL	敏捷，影响回避力AVD
CON	耐久力，影响物理防御力RDM

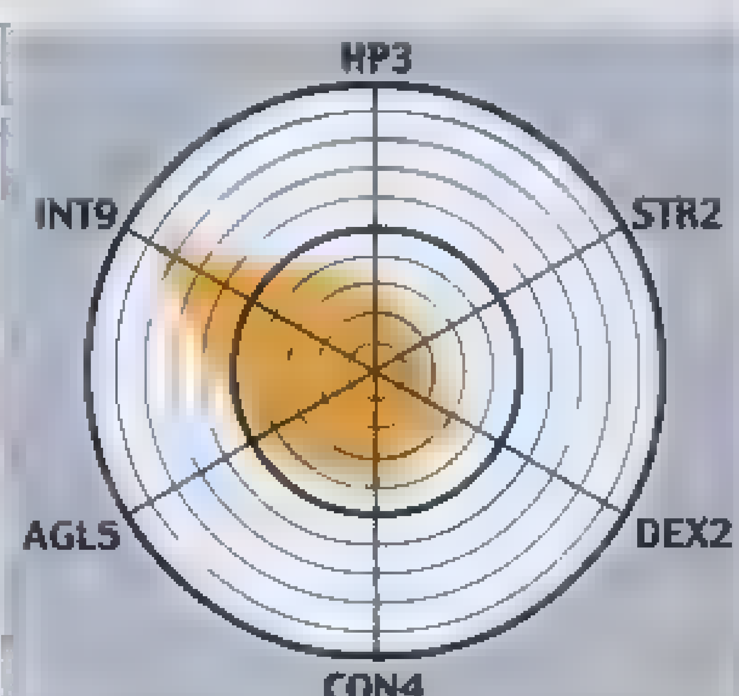
※RSD为魔法防御力

战魂能力分析

米特拉　ミトラ

职业	魔术师
加入地点	丧失の村
属性	炎+20%，冰+20%，雷-20%，暗-20%

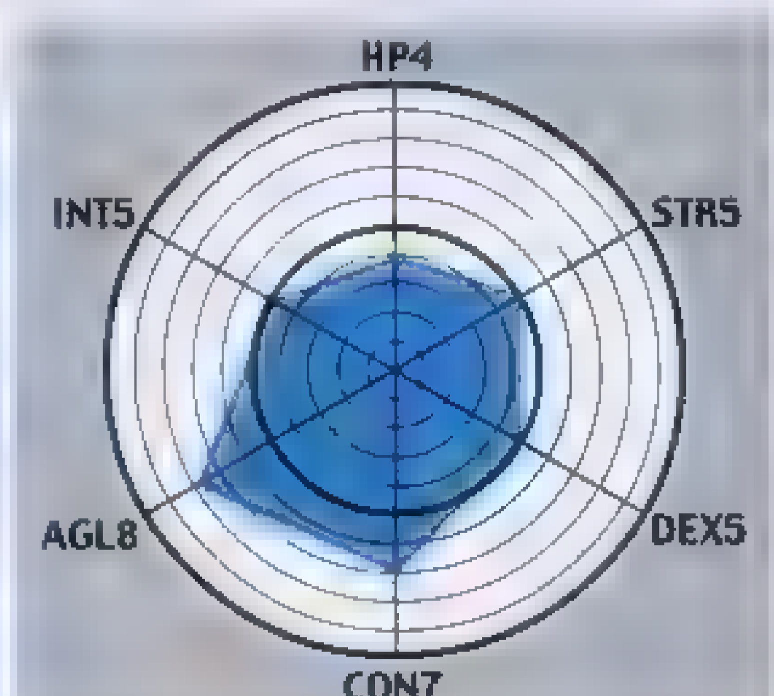
第一个成为同伴的战魂，一出来就拥有“ブレイクアップ”的技能。INT能力比较突出，但其他能力都在平均以下，作为第一个魔术师，能很早学会恢复性的魔法是其优势所在。



杰西卡　ジェシカ

职业	轻战士
加入地点	王家の地下道(与リシェル、シルフィード三选一)
属性	炎-5%，冰+25%，雷-5%，土-5%，圣-5%，暗-5%

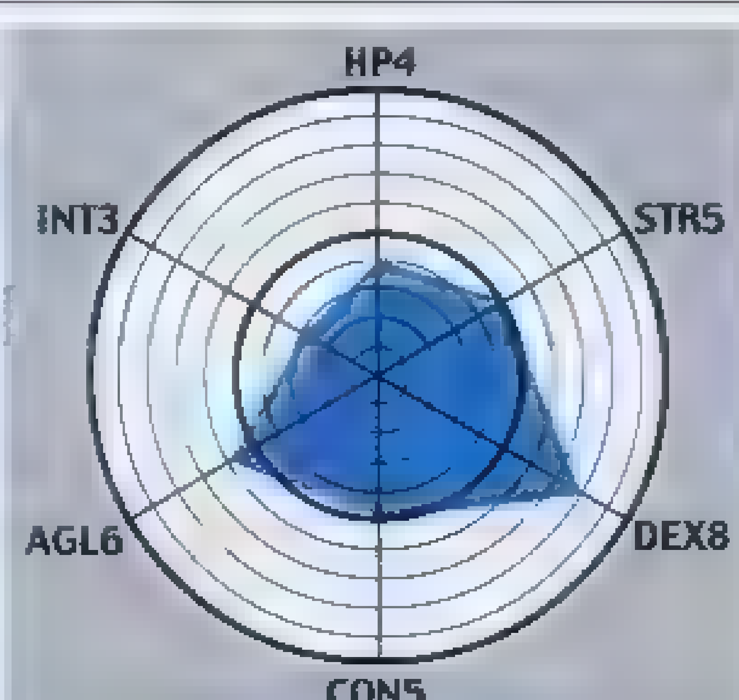
她的STR在轻战士中是最高的，INT、CON、AGL也比较高，只是DEX比较低，所以给她装备补充HIT的饰品比较好。



莉谢尔👍　リシェル

职业	轻战士
加入地点	王家の地下道(与ジェシカ、シルフィード三选一)
属性	圣+20%，暗-205%

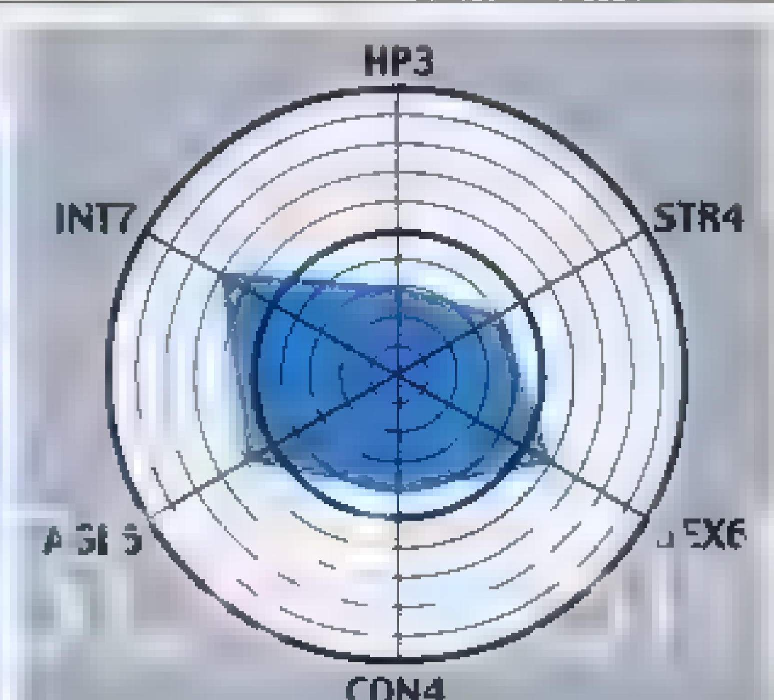
作为卡米尔十七将中的一员，她的DEX、AGL都比较高，但是HP低的缺点让她的弱点也比较明显，不过所持有的增加我方物理防御力的魔法还是能发挥一定作用的。



希尔菲德　シルフィード

职业	轻战士
加入地点	王家の地下道(与ジェシカ、リシェル三选一)
属性	炎-10%，冰-10%，雷-10%，土-10%，圣+20%，暗+20%

拥有多种回复魔法是其最大的优势，但作为物理攻击战斗人员，STR和CON都比较低，但她的INT是物理系中最高的。

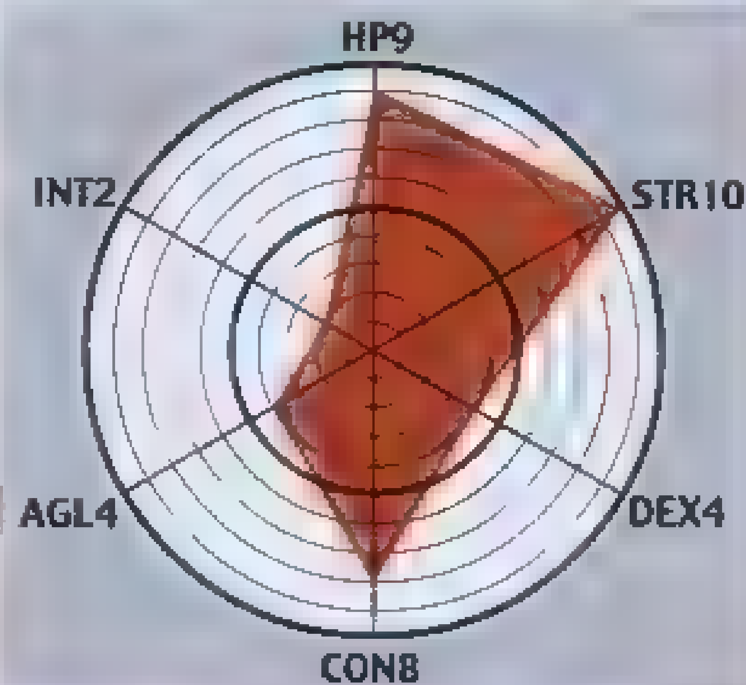


👍表示推荐人物

罗兰德　ローランド

职业	重战士
加入地点	王家の地下道(与クラッド二选一)
属性	雷+20%，暗+20%

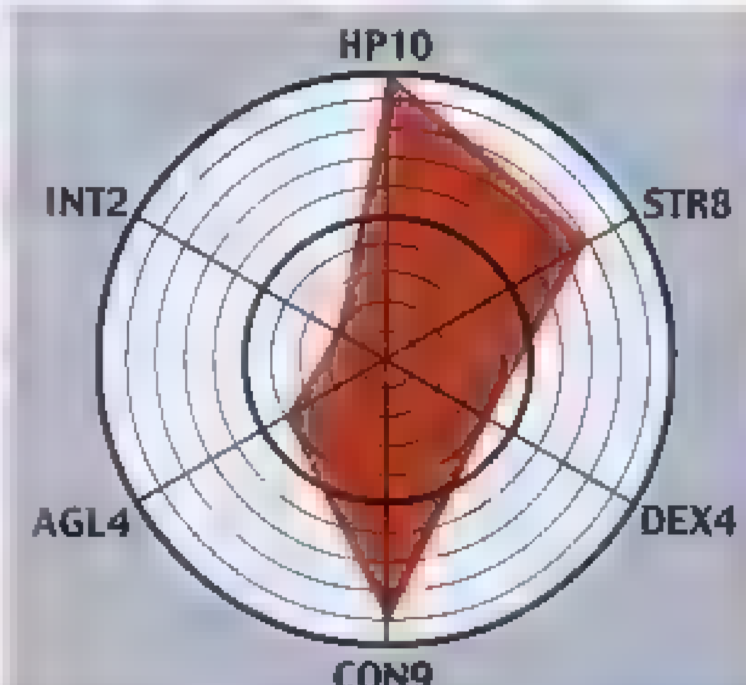
初期拥有的"スピリットコントロール"其效果是攻击时增加紫炎石的出现量，是比较方便的技能。作为重战士，与物理防御有关的CON比较低，但HP、STR都属于高成长的角色。



库拉德　クラッド

职业	重战士
加入地点	王家の地下道(与ローランド二选一)
属性	炎+20%，土-20%

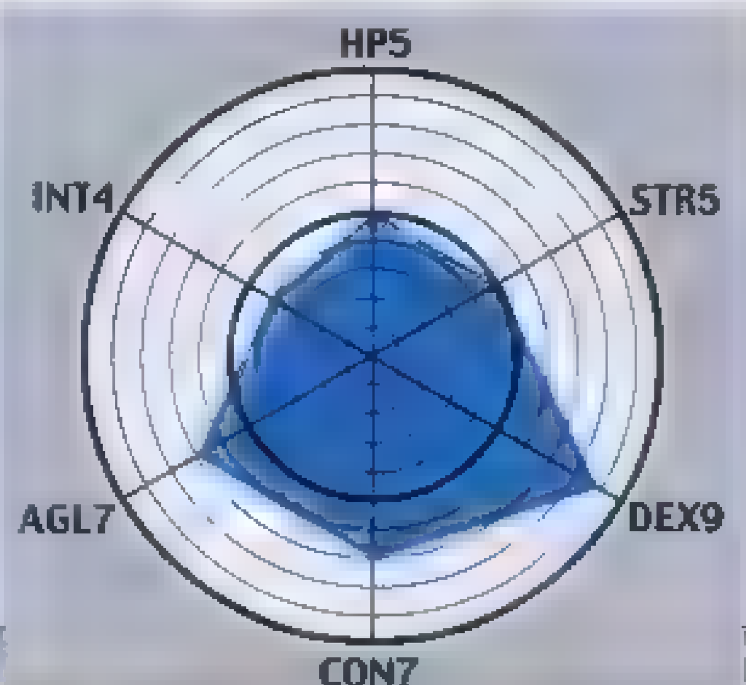
在重战士中他的HP、CON都属于比较高的，但其他能力就显得很平淡了，除了对土属性攻击比较弱一点外，其他能力还可以。



塞蕾斯　セレス

职业	轻战士
加入地点	セルドベルグ山岳遗迹(与ティリス二选一)
属性	炎+5%，冰+5%，雷+5%，土+5%，圣+5%，暗+5%

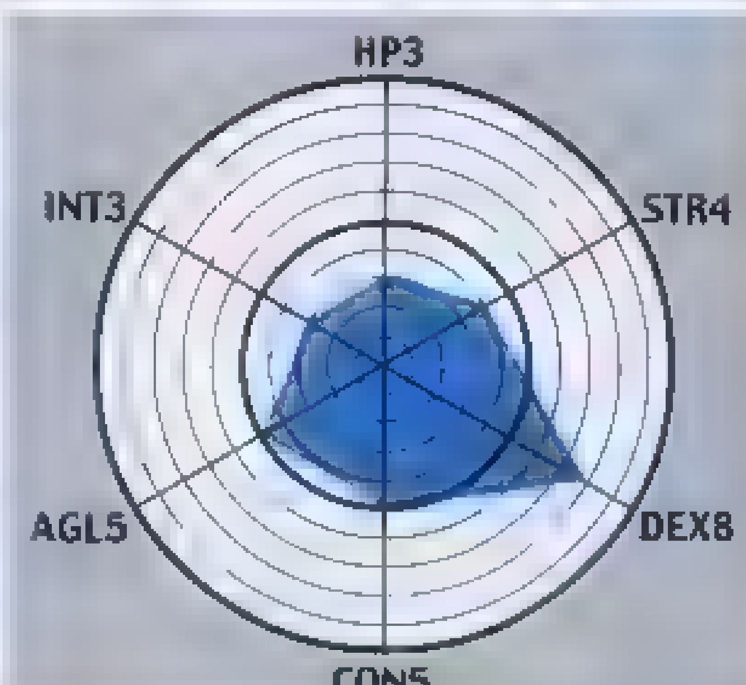
斩铁姬拥有的"ボディパセージ"是强力的技能，她的DEX很高，CON和AGL也很优秀，对所有属性都有一点抗性，强烈推荐的人物。



特莉丝　ティリス

职业	轻战士
加入地点	セルドベルグ山岳遗迹(与セレス二选一)
属性	炎+5%，冰+5%，雷-20%，土+5%，圣+5%，暗+5%

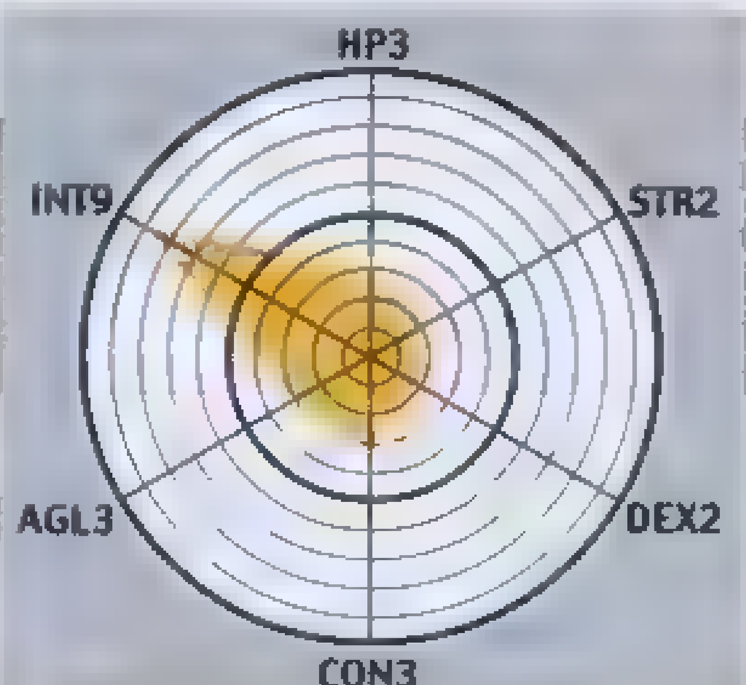
自称斩铁姬后代的人，能力比セレス差远了，除了DEX比较高以外其他都在平均以下，除了雷属性以外对其他属性都有一点抗性。



阿尔姆　アルム

职业	魔术师
加入地点	セルドベルグ山岳遗迹(与ウォルター二选一)
属性	炎-20%，雷+20%

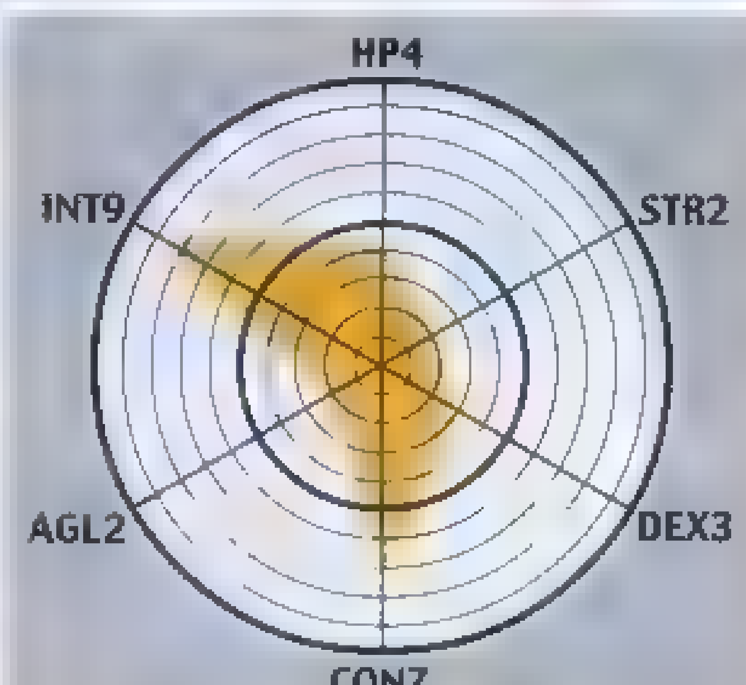
初期拥有的"オーバーロード"虽然强力，但对我方也会造成伤害，所以并不实用。除了INT外其他能力都比较低，在初期担任一下辅助工作就够了。



沃尔塔　ウォルター

职业	魔术师
加入地点	セルドベルグ山岳遗迹(与アルム二选一)
属性	炎-20%，雷+20%

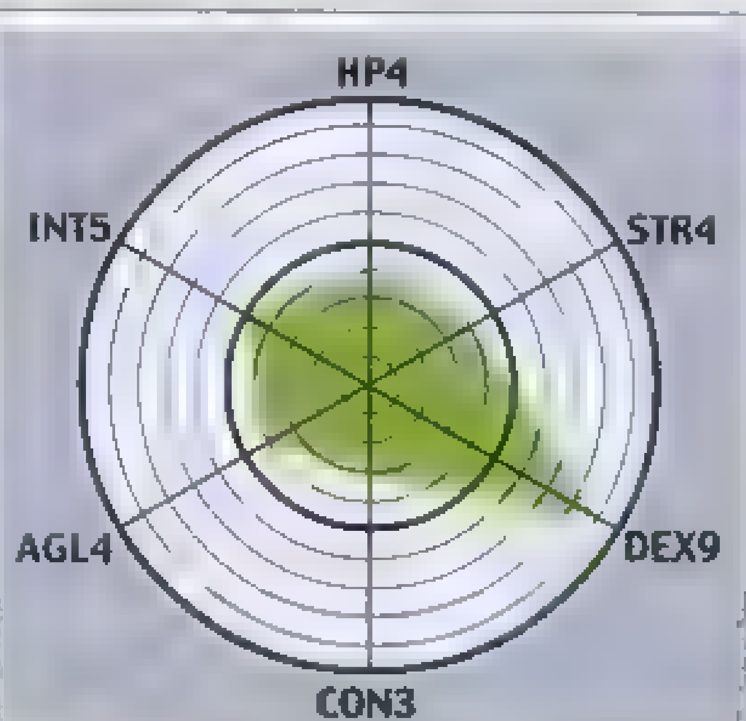
在魔术师中拥有很高的HP和CON，所以抗打性比其他的魔术师高，初期技能"ブラントスレイヤー"对植物系敌人有特效，不过此人最吸引人的地方应该是凌辱王妃吧。(^_^)



克莉丝蒂　クリスティ

职业	弓斗士
加入地点	苍苦の森(与纱绀二选一)
属性	圣+10%，暗+10%

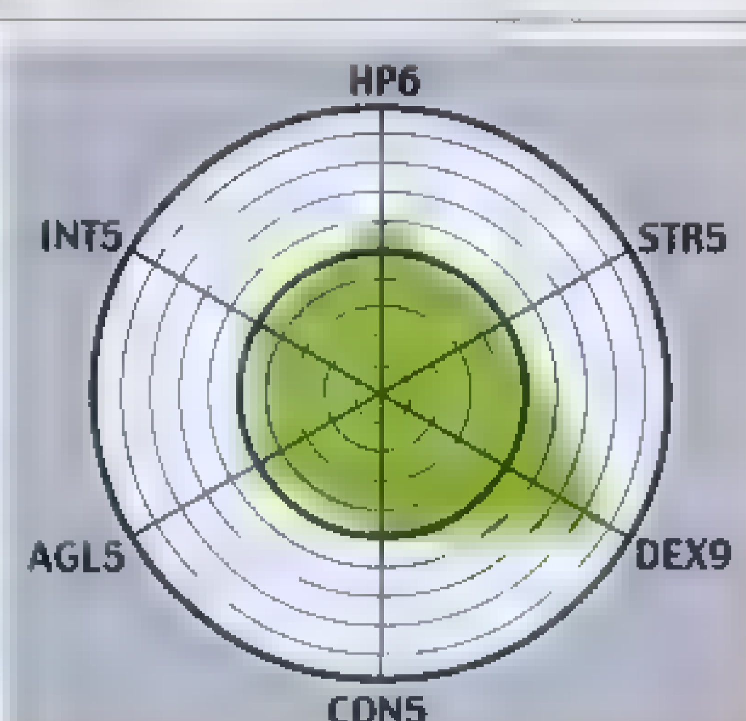
技能"プロテクトマジック"是对魔法系敌人的利器，DEX高，但STR低，所以不仅要靠装备，还要靠饰品来强化，属性抵抗方面是其优势所在。



纱绀　纱绀

职业	弓斗士
加入地点	苍苦の森(与クリスティ二选一)
属性	炎+20%，冰-20%，雷+20%，土-20%

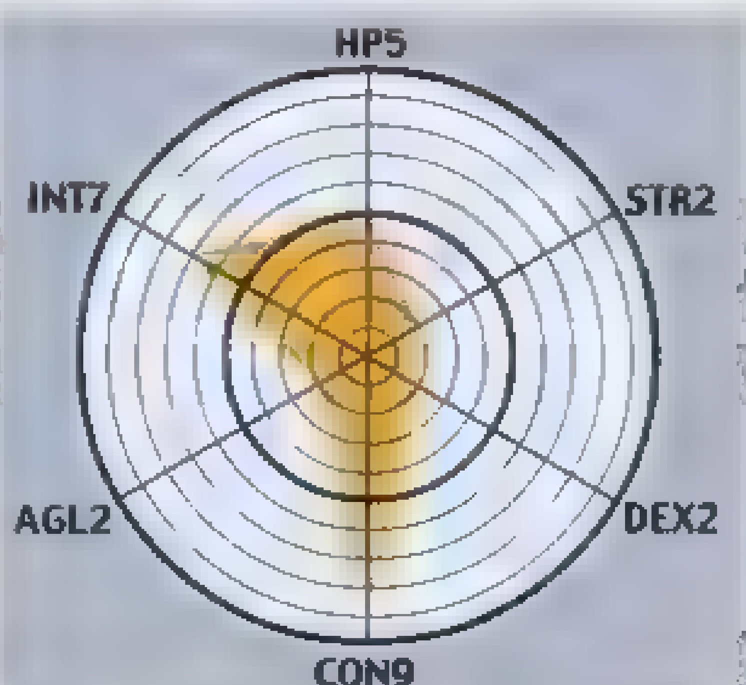
DEX比较突出，对于弓斗士而言是比较好的能力，而且对炎、雷的抗性也比较强，通常攻击的"ポイズンシュート"带有中毒效果，还算比较实用。



加浓　カノン

职业	魔术师
加入地点	アウドゥーラ水上神殿
属性	土-20%，暗+20%

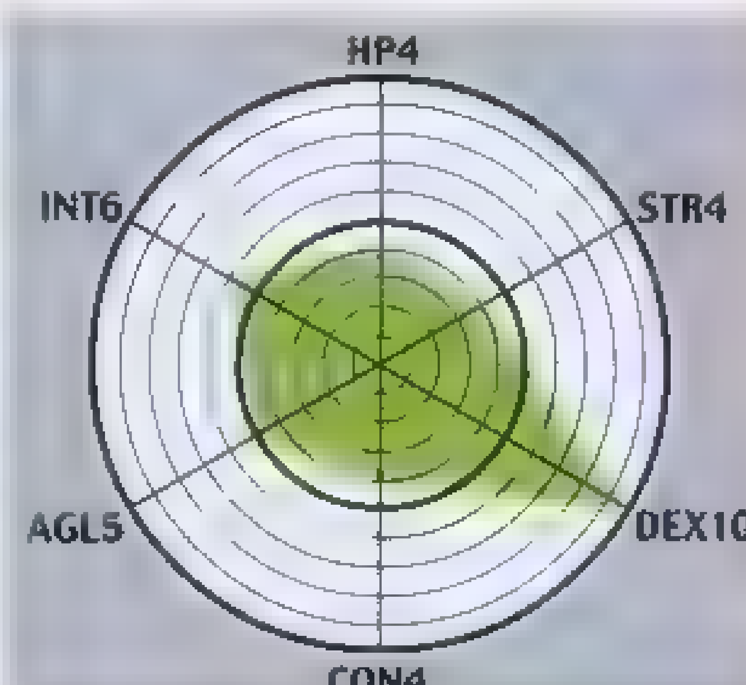
CON和HP在魔术师里面算很高的了，拼血多的时候还是很有用。对暗属性强，但对圣属性弱，因此在打神系敌人的时候比较吃亏。



菲蕾丝　フィレス

职业	弓斗士
加入地点	アウドゥーラ水上神殿(和エルド二选一)
属性	炎+20%

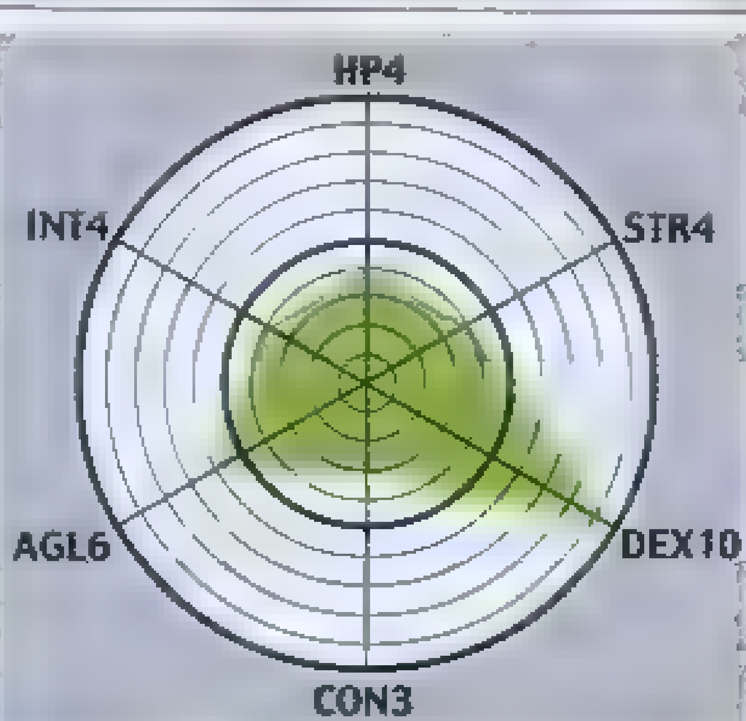
DEX在所有角色中属于最高级的人物，初期拥有的技能"フェイント"是将ATK和MAG两个能力数据加起来算最后的攻击力，是很实用的技能。



艾尔德　エルド

职业	弓斗士
加入地点	アウドゥーラ水上神殿(和フィレス二选一)
属性	冰-20%，土+20%，暗+20%

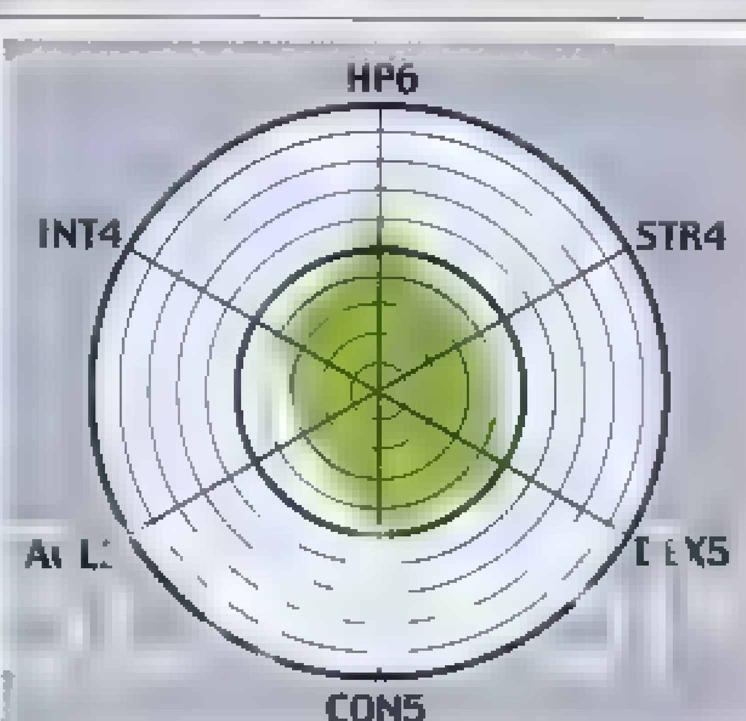
DEX非常高，但是CON在弓斗士中算低的，因此最好将他配置在队伍的后方，然后给他装备防御力比较高的防具。



莉莉亚　リリア

职业	弓斗士
加入地点	トゥールゲン矿山(与ミリティア二选一)
属性	炎-20%，圣+20%

这么低的DEX的确不符合弓斗士这个职业啊，不过HP比较高，在BOSS战时会发挥其作用，但总的来说并不是一个很强的角色。

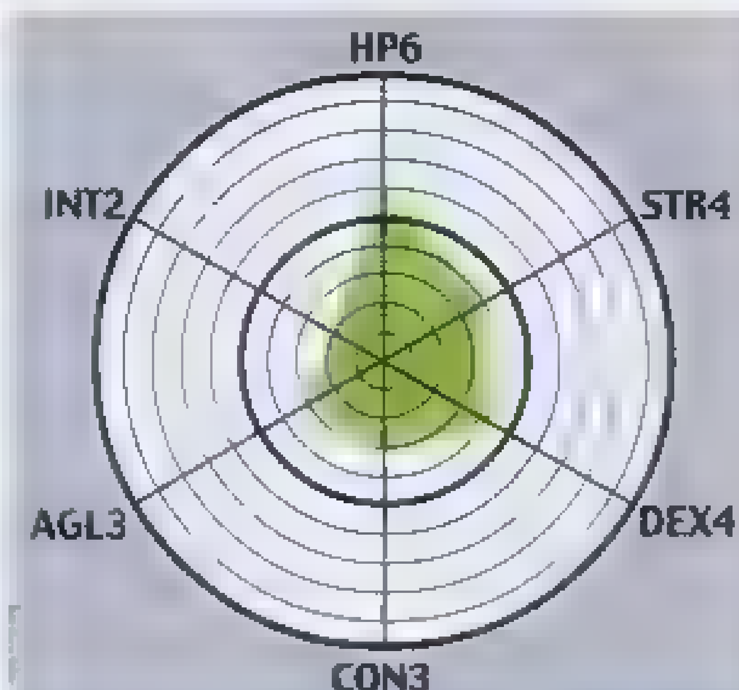


胸围 打倒隐藏迷宫门口测试玩家实力的ディルナ会得到道具トゥルキース，该道具的说明是"装备后会显示真正的姿态"，其实只要给女性角色装上就能看她的三围，目前已知芙蕾女王的最大，83cm

米丽缇娅　ミリティア

职业	弓斗士
加入地点	トゥールゲン矿山(与リリア二选一)
属性	炎-5%，冰-5%，雷-5%，土-5%，圣-5%，暗-5%

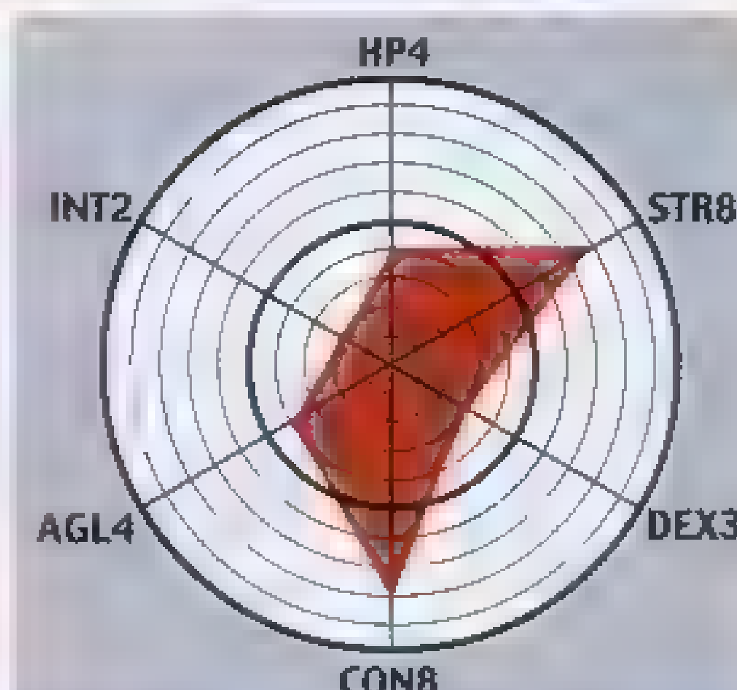
能力非常低的一个物理系角色，但是她却是物理系战魂中能领悟最多魔法的人物，属于大器晚成型的角色。



阿隆　アーロン

职业	重战士
加入地点	サーマ沙漠(与ザンデ、ディーン三选一)
属性	冰+20%，雷-20%

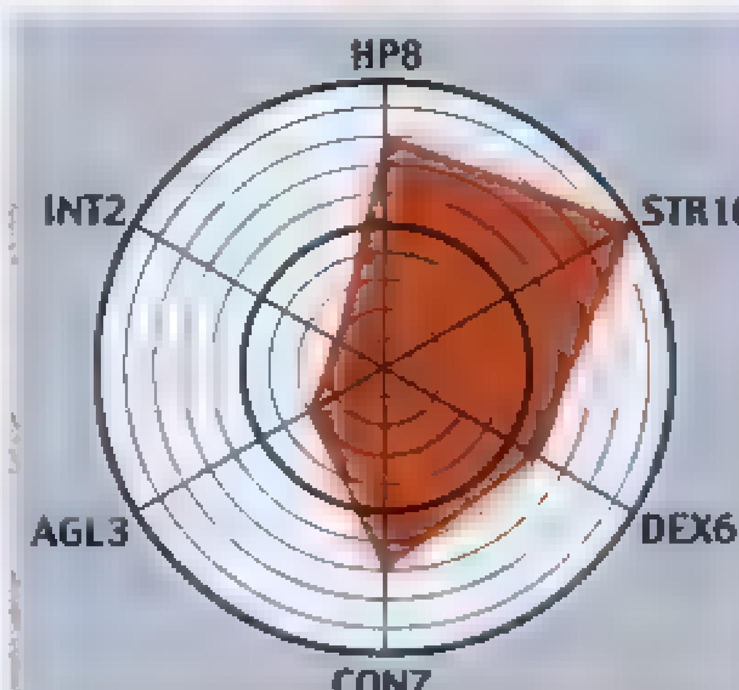
出了STR和CON很高以外其他的能力都比较惨，不过由于一开始就有能让敌人气绝的技能，所以还算是比较好用的角色。



赞迪　ザンデ

职业	重战士
加入地点	サーマ沙漠(与アーロン、ディーン三选一)
属性	冰-20%，圣+20%

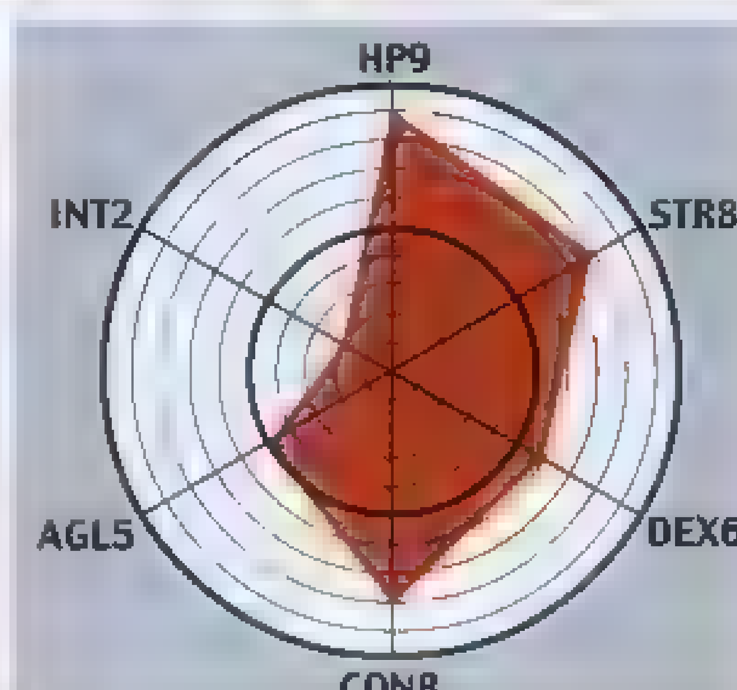
STR、CON、HP都很高，特别是STR，可以说是最大的，对圣属性有这么高的抗性在重战士中的确难得。



迪恩　ディーン

职业	重战士
加入地点	サーマ沙漠(与アーロン、ザンデ三选一)
属性	炎+20%，雷-20%，土-20%，圣+20%，暗+20%

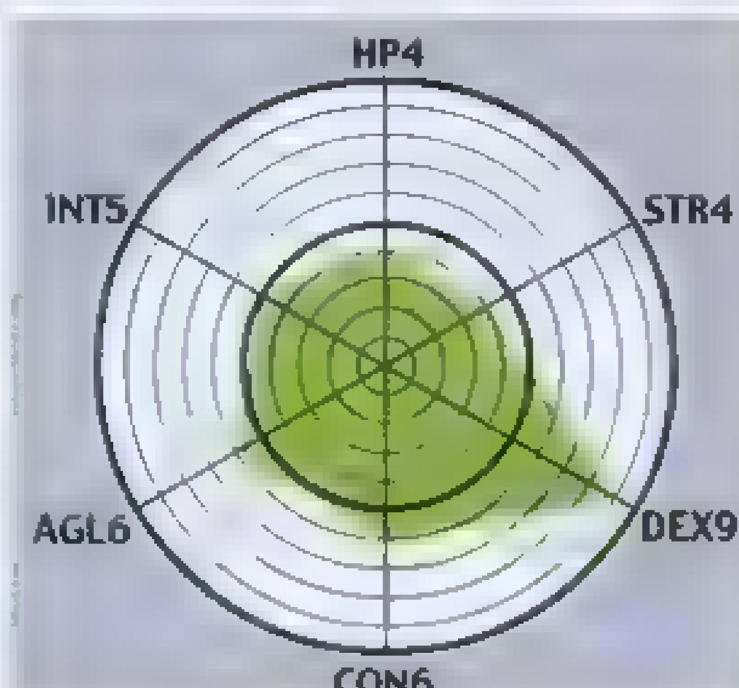
STR、CON很高，而且三属性的抗性都比较高，惟一要注意的是其弱点属性，在クローサス森林遗迹里面还是不要让他出场的好。



索法拉　ソファラ

职业	弓斗士
加入地点	スルス火山洞窟(与アルカナ二选一)
属性	土+20%，暗-20%

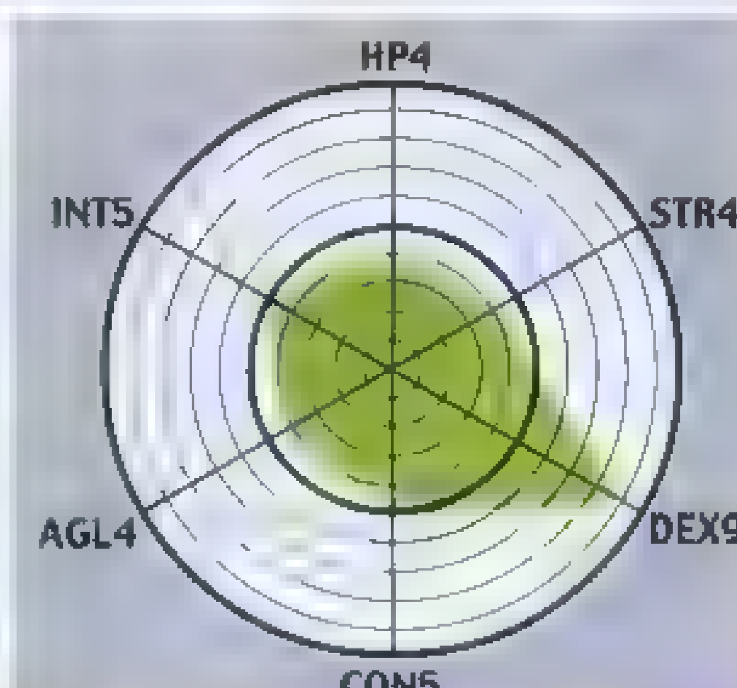
在弓斗士里面DEX稍微低了那么一点点，但也可以无视，总体而言还算可以，只是暗属性抗性较弱，在对恶魔系敌人的时候要多留意一下。



阿尔克娜　アルカナ

职业	弓斗士
加入地点	スルス火山洞窟(与ソファラ二选一)
属性	冰+20%，雷-20%

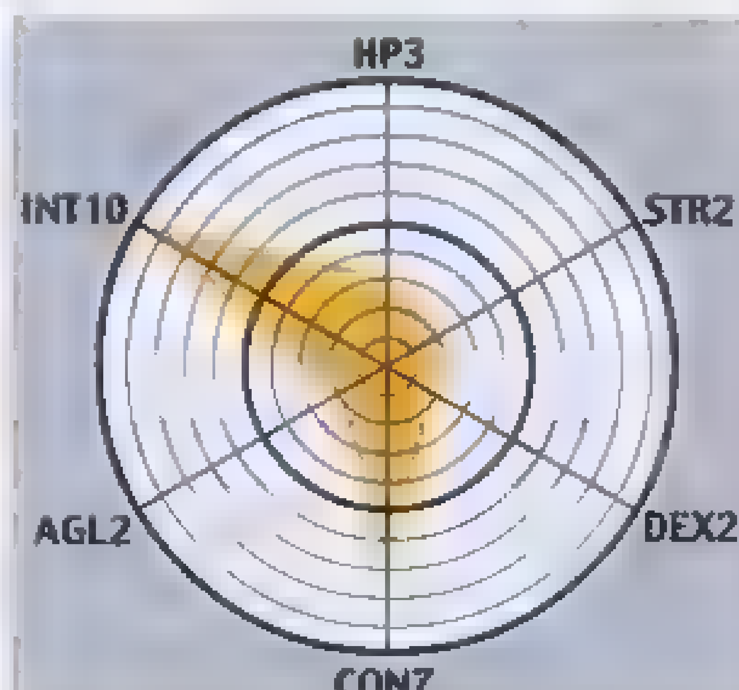
AGL相当的低，要靠装备将其堆上去，不过能够习得恢复魔法不错，毕竟弓箭手里面有恢复魔法的人也不多。



索隆　ソロン

职业	魔术师
加入地点	スルス火山洞窟(与ファーラント二选一)
属性	炎+10%，冰+10%，雷+10%，土+10%，圣-20%，暗-20%

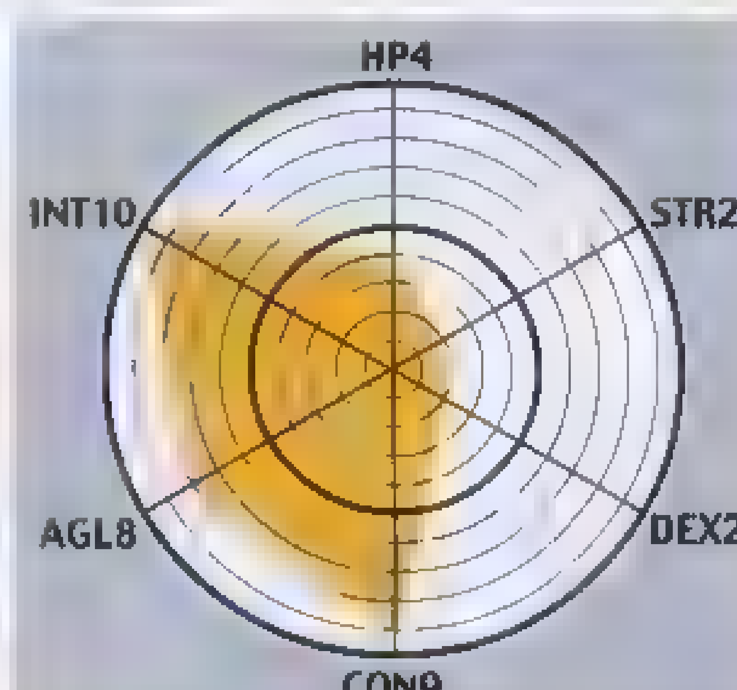
在魔术师里面INT可以说是第二高的，但是AGL太低了，容易受到敌人攻击，因此最好不要让他落单。



法兰特　ファーラント

职业	魔术师
加入地点	スルス火山洞窟(与ソロン二选一)
属性	圣+20%，暗-20%

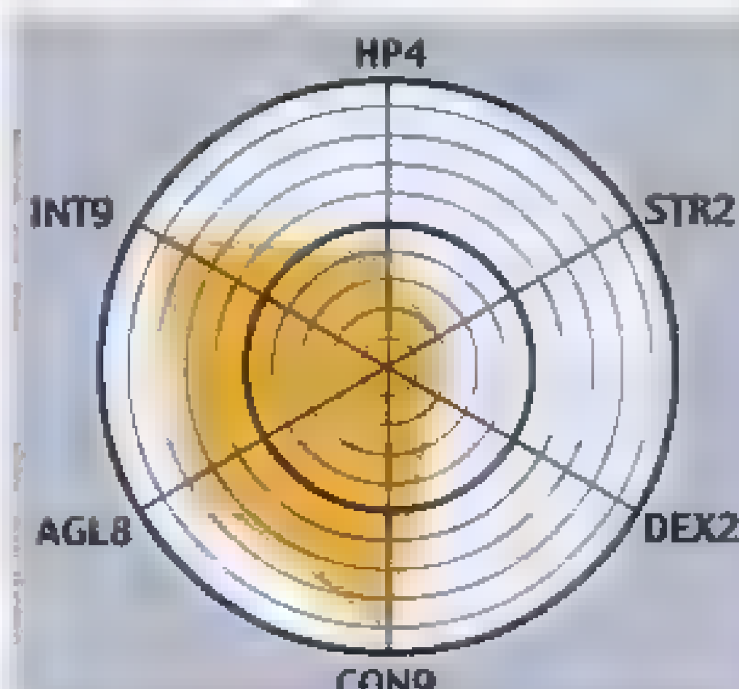
AGL、CON都很高的角色，而且INT在魔术师中也是属于顶级的，所以非常好用的角色，强烈推荐。



塞鲁比亚　セルヴィア

职业	魔术师
加入地点	昏き妄执の馆
属性	

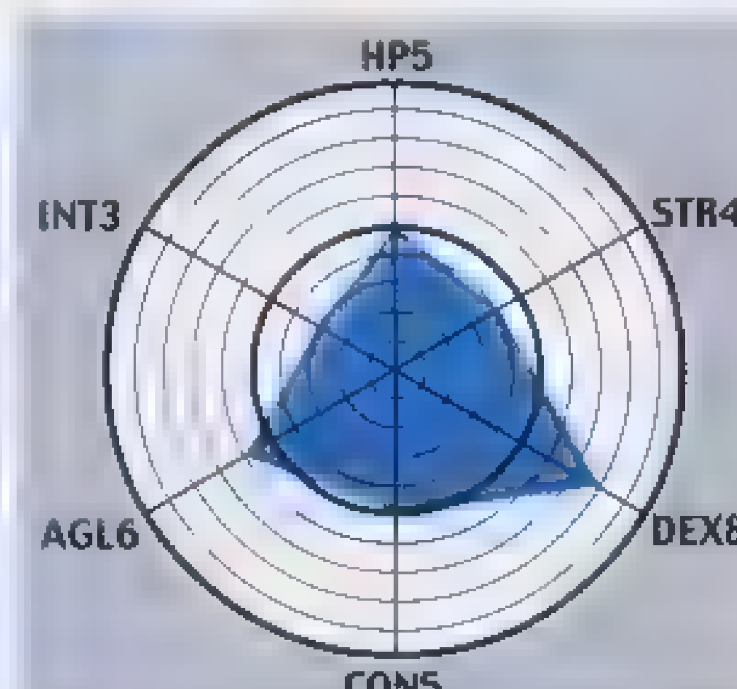
INT、AGL、CON都还比较高，而且拥有对神系敌人有特效的技能，属性方面也没优点也没缺点，算能力平均的一个角色。



芙罗蒂娅　フローディア

职业	轻战士
加入地点	クローサス森林遗迹(与キルケ、ラシーカ三选一)
属性	炎-20%，暗+20%

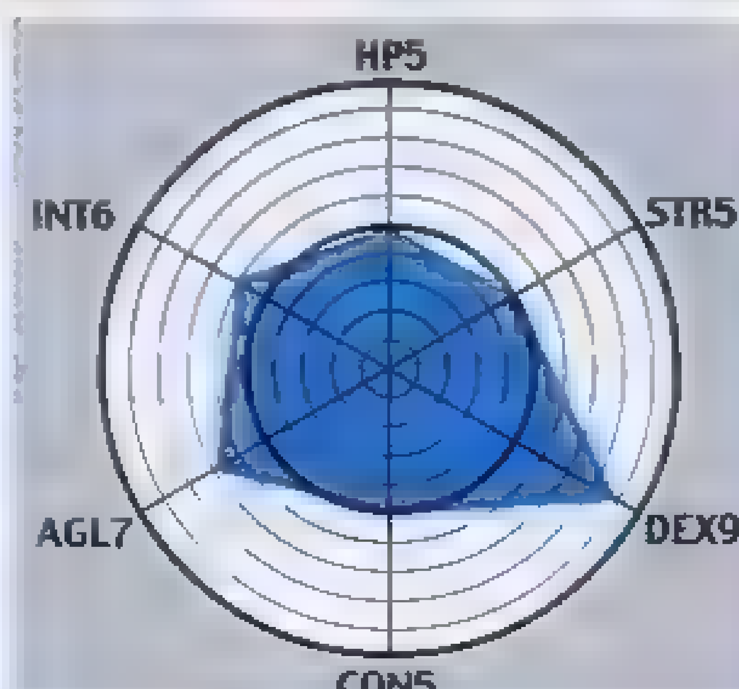
除了DEX、AGL外其他能力都比较低，而且INT比较低，所以其属性攻击也不用期待了，相信用她的大都看上了她"白百合骑士团团长"的称号吧。(笑)



基尔克　キルケ

职业	轻战士
加入地点	クローサス森林遗迹(与フローディア、ラシーカ三选一)
属性	炎+20%，雷-20%

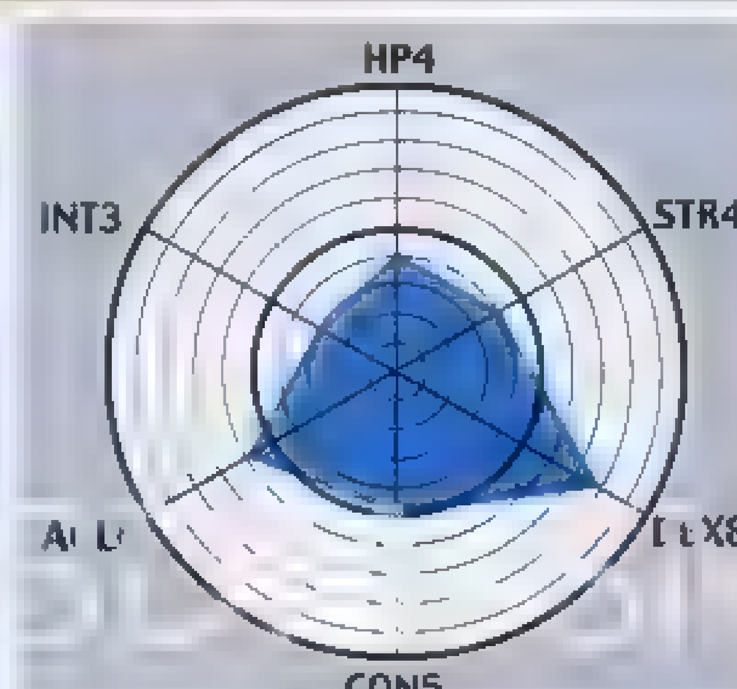
全部能力在轻战士中都属于比较高的，惟一要注意的是CON稍微偏低，不过好在她有提升防御力的魔法，也算是一个补足吧。



拉西卡　ラシーカ

职业	轻战士
加入地点	クローサス森林遗迹(与フローディア、キルケ三选一)
属性	炎+%，冰+5%，雷+5%，土+5%，圣-10%，暗-10%

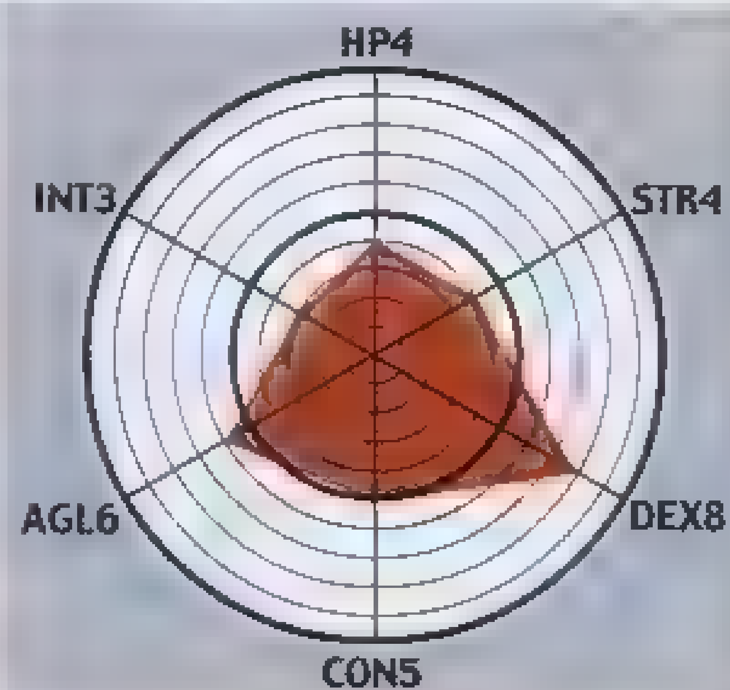
除了DEX以外其他能力都比较偏低的角色，虽然会攻击性的魔法，但INT有点低了，如果想用她就把她的INT强化一下吧。



法尔克斯　ファルクス

职业	重战士
加入地点	クローサス森林遗迹（与アドニス二选一）
属性	冰−20%，暗+20%

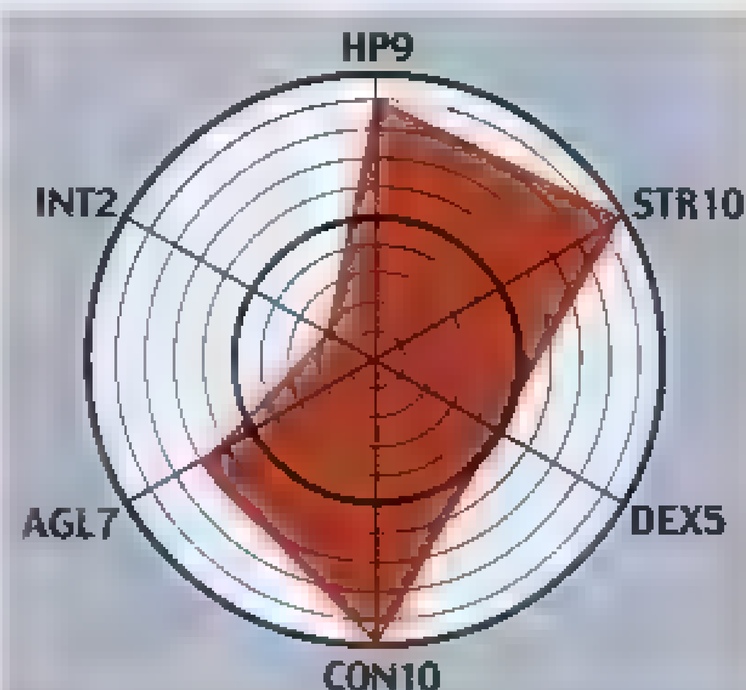
作为一个重战士STR太低了，不过INT还算可以，如果装备属性武器的话还能发挥一点作用，而不想用属性武器，那么“フェイント”技能比较推荐。



阿德尼斯　アドニス

职业	重战士
加入地点	クローサス森林遗迹（与ファルクス二选一）
属性	炎+10%，冰+10%，雷+10%，土+10%，圣−30%，暗+10%

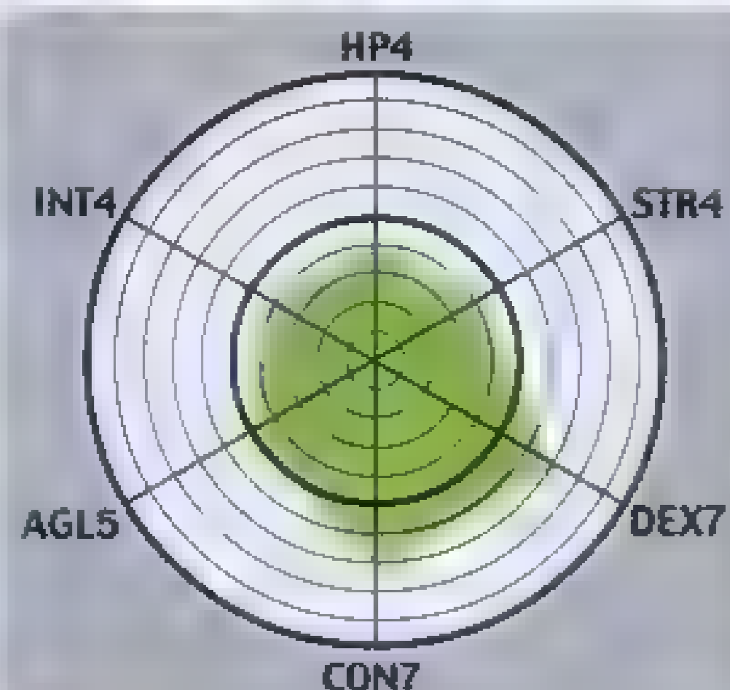
STR、CON、AGL在重战士中属于顶级的，圣属性比较弱也许在对神系敌人作战中有些不利，但其他能力很高，推荐不解放留在队伍里。



阿特雷西亚　アトレイシア

职业	弓斗士
加入地点	龙の墓场（与リディア二选一）
属性	雷−20%，土−20%，圣+20%，暗+20%

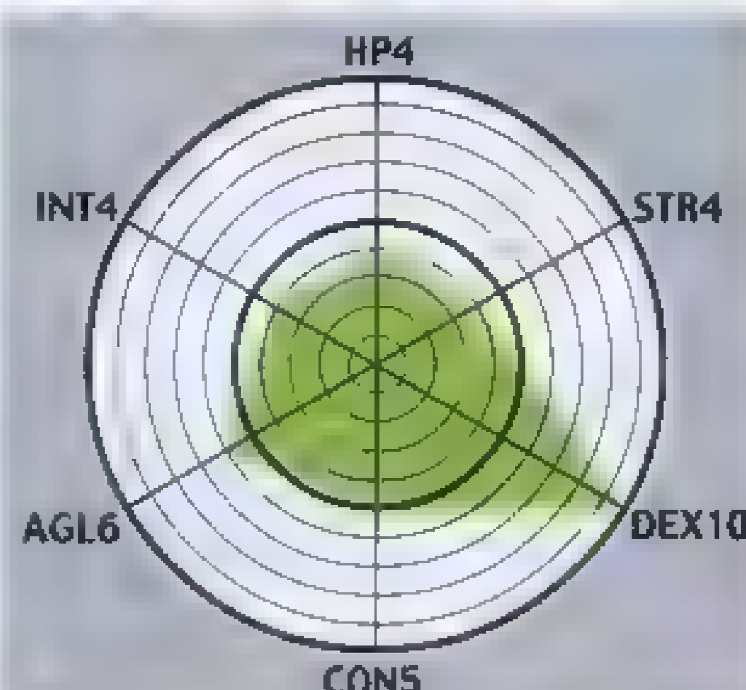
CON在弓斗士中算很高的了，但其他能力就显得比较平庸，圣与暗两个属性的抗性比较高，在对神系的敌人作战时会很有利。



莉迪娅　リディア

职业	弓斗士
加入地点	龙の墓场（与アトレイシア二选一）
属性	冰+20%，圣−20%

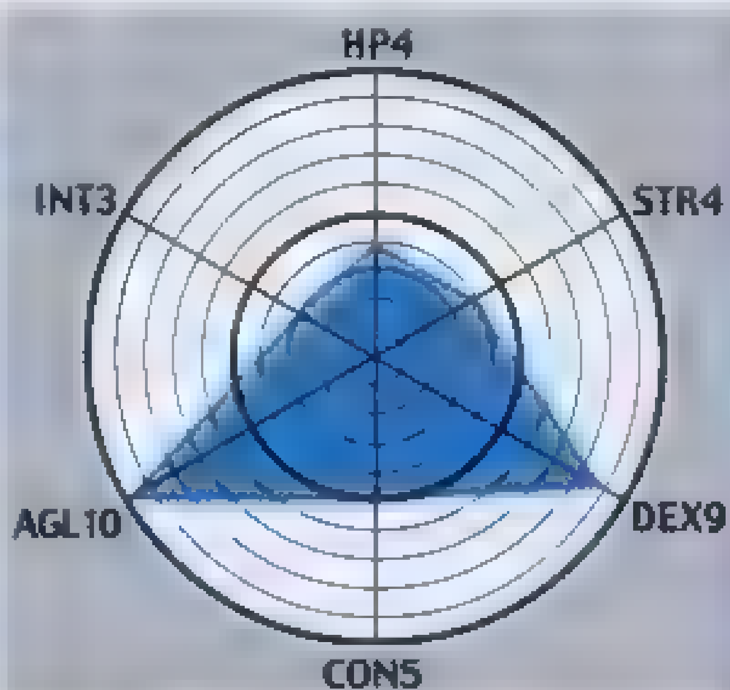
全部能力在平均值以上，而作为弓斗士最需要的能力DEX也很高，这的确是很方便，其招式性能也不错。



露因　ルイン

职业	轻战士
加入地点	奉龙殿（与クレセント二选一）
属性	土+20%，圣−20%

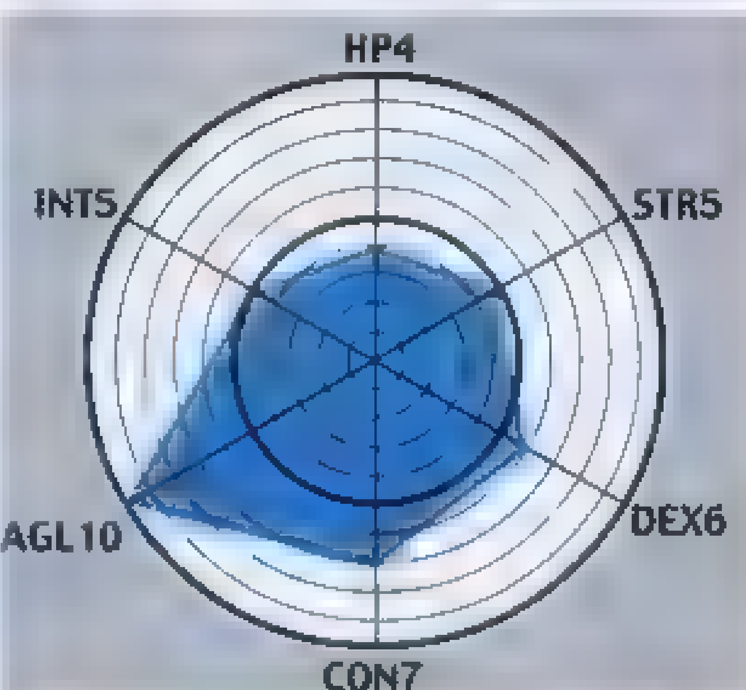
AGL在所有战魂中都属于最高的，如果再强化AGL可以造一个不会受到攻击的角色出来，而且她一出来就装备带有神系敌人特效的灵剑，很实用。



克蕾森特　クレセント

职业	轻战士
加入地点	奉龙殿（与ルイン二选一）
属性	炎+20%，土−20%

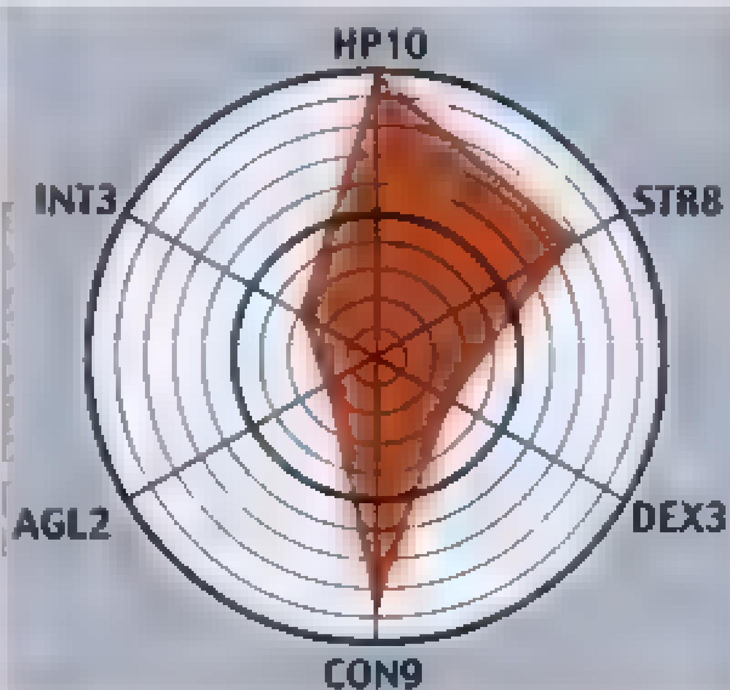
STR、CON在轻战士中算不错的，而AGL也很高，只是DEX比较低，用装备补足一下相信会很实用的。



杰拉尔德　ジェラルド

职业	重战士
加入地点	奉龙殿（与エーレン、ギルム三选一）
属性	炎−5%，冰−5%，雷−5%，土+25%，圣−5%，暗−5%

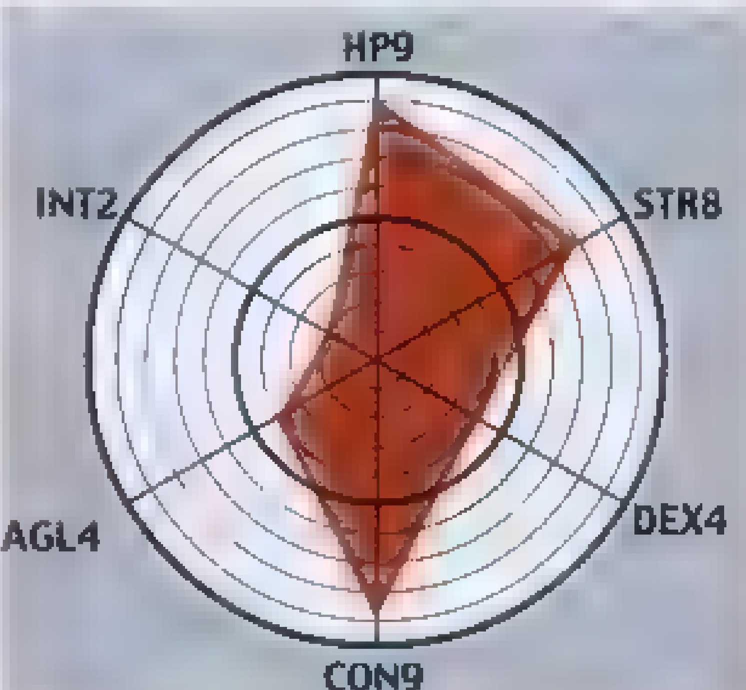
HP、CON比较高，其他的能力就比较低了，特别是AGL太低，简直就是一个移动靶子，要用他的话还是强化一些防御吧。



艾伦　エーレン

职业	重战士
加入地点	奉龙殿（与ジェラルド、ギルム三选一）
属性	炎+5%，冰+5%，雷+5%，土+5%，圣+5%，暗+5%

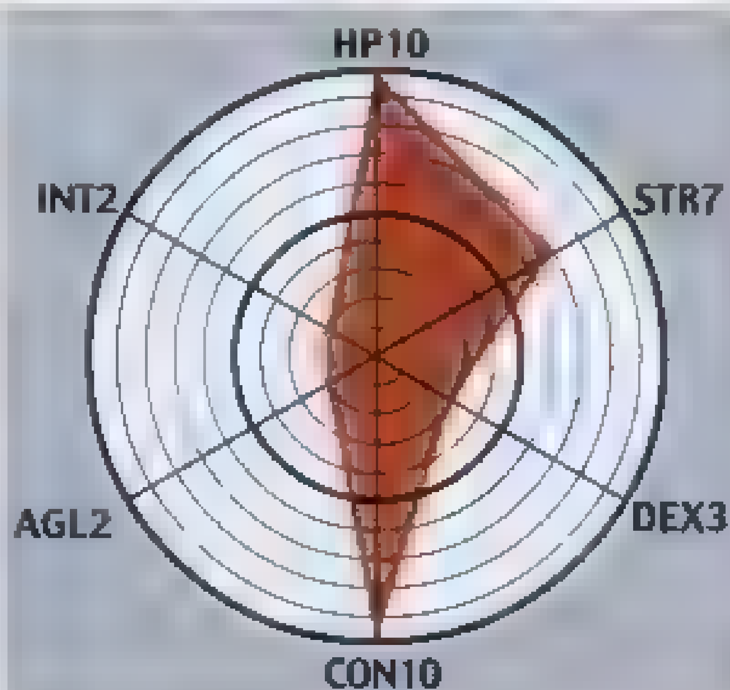
能力很平均的角色，HP、CON尚可，而且对所有属性都有一点点抗性，这让他能适应任何敌人，不过话说“样样会，那么样样就不会精”……



基尔姆　ギルム

职业	重战士
加入地点	奉龙殿（与ジェラルド、エーレン三选一）
属性	炎−20%，冰+10%，雷+10%，土−20%，圣+10%，暗+10%

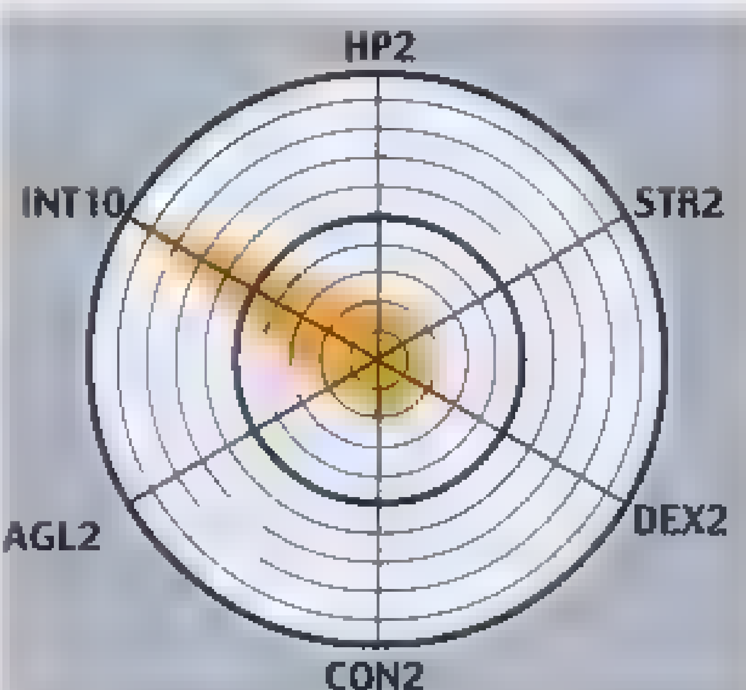
HP和CON可以说是所有战魂中最高的，但是其他能力却极端低下，是一个优点与缺点都很明显的角色，属性方面要注意补足其弱点属性。



泽农　ゼノン

职业	魔术师
加入地点	奉龙殿（与魔智二选一）
属性	炎+20%，圣−20%

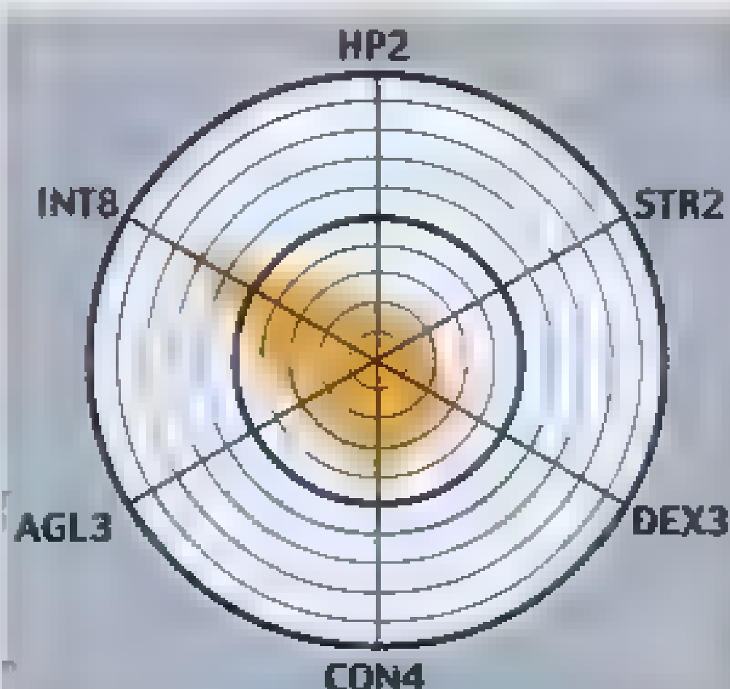
INT可以说是魔术师中的最高级，但是其他能力……真是惨不忍睹啊，算是最低角色了，要用他的话装备一定要好。



魔智　魔智

职业	魔术师
加入地点	奉龙殿（与ゼノン二选一）
属性	土+20%，暗−20%

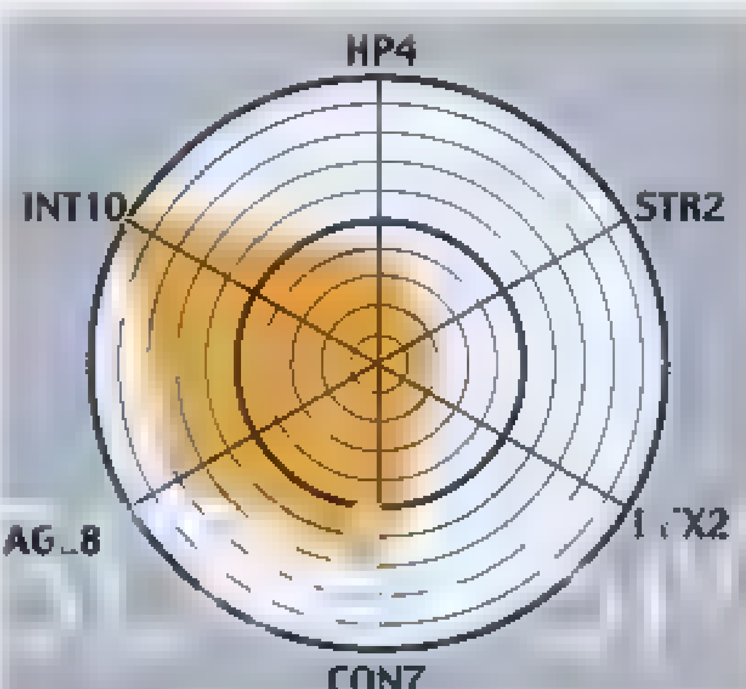
作为一个魔术师，INT的确不够看，而且其他能力也没什么长处，要不要他加入就看大家的喜好了。



伊吉斯　イージス

职业	魔术师
加入地点	スカピア溪谷
属性	冰−20%，暗+20%

INT高，AGL、CON可以和轻战士、弓斗士媲美，大魔法是冰属性，不过他本身对冰属性却很弱，别被表象给迷惑了哦。



2P协力　在队伍的编成画面中将光标移到后排3个人身上后按△键可以切换1P、2P的操作，这样就可以与朋友一起玩了。

战魂解放

战魂	Chapter1—4 获得道具	Chapter5—最终迷宫 最终记录点前获得道具	最终迷宫最终记录点 后获得道具	地点
ミトラ	ミトラの圣水	无	ミトラの圣水	丧失の森(ミトラ成为同伴的地点)
リシェル	识者の经验	无		コリアンドル村
シルフィード	50000 OTH	无	无	コリアンドル村
ジェシカ	无	ユミルの泪		コリアンドル村
ローランド	50000OTH	无	无	ヴィルノア(武器防具屋旁边的民家)
クラッド	シルバークラッド	无		ヴィルノア(民家)
ティリス	无	无欠の护符		港町ゾルデ(民家)
セレス	无	无欠の护符	300000 OTH	港町ゾルデ(民家)
ウォルター	无欠のタリスマン	无		昏き妄执の馆
アルム	50000 OTH	无	无	昏き妄执の馆
クリスティ	50000 OTH	无	无	キセラ草原(记录点附近)
紗紺	プリズムジェム	无	圣衣ブリタニアガーブ	キセナ草原(记录点附近)
カノン	ノーブルエリクサー	无	无	スカビア溪谷
フィレス	金の卵	无	300000 OTH	港町ゾルデ教会
エルド				港町ゾルデ教会
ミリティア	50000 OTH	无	无	クレルモンフェラン(民家)
リリア	无	アースジェム	无	クレルモンフェラン(宿屋旁的民家)
ザンデ	无	无	战乙女のペンダント	コリアンドル村宿屋
アーロン	50000 OTH	无	无	コリアンドル村宿屋
ディーン	无	アースジェム		コリアンドル村宿屋
アルカナ		50000 OTH	无	カルスタッド
ソフアラ	无	无	无	カルスタッド
ファーラント	オーバードライブ			矿山
ソロン	无	オーバードライブ	无	矿山
セルヴィア	无	无	炼金术の书	水上遗迹(入口附近)
キルケ	クラ゛ドメイル	无	无	カルスタッド
ラシーカ	贤者の秘药			カルスタッド
フローディア	无	50000 OTH	无	カルスタッド
アドニス	重战士の知识	无	无	ヴィルノア(宿屋旁的民家)
リディア	无	无	无	クレルモンフェラン
アトレイシア	无	无	アースジェム	クレルモンフェラン
ルイン		女神の灵药	无	精灵の森
クレセント		ノーブルエリクサー	10 OTH	精灵の森
ジェラルド	50000 OTH		女神の灵药	苍枯の森
エーレン	50000 OTH	无	无	苍枯の森
ギルム	无	プリズムジェム		苍枯の森
ゼノン	无	无	无	サーマ砂漠
魔智	无	无	无	サーマ砂漠
イージス	无	炼金术の书	无	港町ゾルデ

综合

对于各个战魂，从能力上讲笔者推荐轻战士斩铁姬セレス、重战士アドニス、弓斗士リディア、魔术师ファーラント，不过到底选谁还是看大家自己的喜好，而且当那些我们熟悉的剧情人物加入后这些战魂估计就会被抛弃了吧。(笑)

动物的礼物

在许多城市中可以给猫、狗、鸡喂食物，每喂他们一定数量就可以从它们那里得到道具，将得到的道具卖到武器屋就可以买到相应的指轮之后将3种指轮卖给アスガルド的行商人就可以买到“ソロモンの指轮”，这个指轮在通过Chapter5的瓦尔哈拉神殿前可以完成，注意Chapter4里动物因为害怕不会出来。各种动物需要的道具以及数量如下：

猫需要“海鲜肉”，可以到キセナ草原去打鱼得到，龙の墓场的鱼也可以，需要15个，拿齐之后到港町ゾルデ去给猫；狗需要“骨付き肉”，这可以在キセナ草原去打蝙蝠得到，需要15个，拿齐后到ヴィルノア去给狗，之后在クレルモンフェラン的武器防具屋做成；鸡需要“骨クズ”，这在丧失の森打骷髅得到，需要15个，拿起后去コリアンドル村给鸡，然后找行商人做成指轮。

拿到ソロモンの指轮就可以与动物对话了，据说由于二周目后隐藏迷宫都是游戏一开始就出来，那么有ソロモンの指轮即使不用通关也能直接去了。

技能

技能是对战斗有很大辅助作用的能力，本作中习得技能是通过装备品的组合实现的。游戏中存在着各种如尼文字，这些文字刻在了武器、防具以及饰品上，其中头盔、铠甲、腕部装备、脚部装备的如尼文字是一定的，武器、饰品的如尼文字有很多种。每个如尼文字还对应一种颜色，只有当相应颜色的如尼连携在一起时才能发生效果，即使装备了对应的如尼，但如果中间被其他颜色隔断的话也是不会产生效果的。产生效果时战斗后就会增加技能的成长点数，满100%后就可以习得该技能了。每一个技能对应一个CP值，角色每10级可以长2点CP值，最大到12，装备技能的点数总和不能超过12点，因此技能的搭配也相当重要，要根据环境进行更换。左边是如尼对应的简称，在攻略中我们以第一个字为其简写：

斩击のルーン→斩	弱体のルーン→弱
穿孔のルーン→穿	反抗のルーン→反
殴打のルーン→殴	炼成のルーン→炼
头のルーン→头	创造のルーン→创
体のルーン→体	炎のルーン→炎
腕のルーン→腕	冰のルーン→冰
脚のルーン→脚	土のルーン→土
发挥のルーン→发	雷のルーン→雷
治愈のルーン→治	圣のルーン→圣
强化のルーン→强	暗のルーン→暗

攻击技能(アタックスキル)

名称	如尼	CP	效果
マイトブロウ	斩雷强	2	攻击能让敌人气绝，容易破防
ブレイクアップ	腕斩发强	2	切断敌人部位时进入BREAK MODE的几率上升
スピリットコントロール	腕斩雷	3	攻击时出现紫炎石的数量增加
ヒートアップ	体斩强	4	决之技槽的增加量增加
ダブルエッジ	斩穿腕练	5	一次攻击给予2次伤害
オーバーロード	头冰腕发	4	魔法威力1.5倍，但魔法会命中我方
トリプルエッジ	[illegible]	6	一次攻击给予3次伤害

反应技能(リアクションスキル)

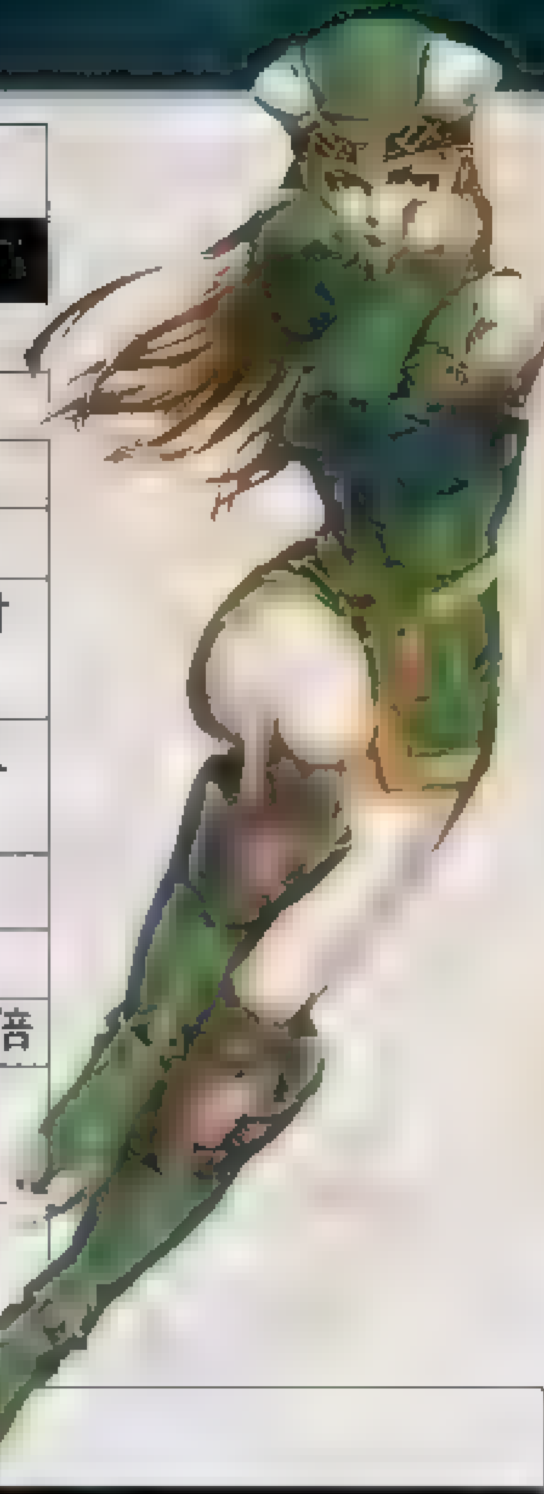
名称	如尼	CP	效果
ジャストガード	腕冰反	3	受到敌人攻击的瞬间按下该角色相应的按键可以防御其攻击
スクランブルアタック	头足斩反	2	按着方向键按角色的对应键可以使出设定有特殊输入的通常攻击
カウンターアタック	[illegible]	2	[illegible]敌人攻击后出现反击图标，时机正确时可以进行反击

必杀技能(クリティカルスキル)

名称	如尼	CP	效果
トゥルーシーイング	穿炎强	2	会心一击几率上升
ビーストスレイヤー	斩弱炎	4	对野兽系敌人的伤害增加
プラントスレイヤー	斩弱炎	2	对植物系敌人的伤害增加
インセクトスレイヤー	穿弱土	3	对虫系敌人的伤害增加
マジックスレイヤー	斩弱炎	4	对魔术师系敌人的伤害增加
アンホーリィスレイヤー	斩弱圣	4	对不死系敌人的伤害增加
スケイルスラッシャー	[illegible]	4	对带壳的敌人的伤害增加
ゴーストバスター	斩弱冰反	3	对幽灵系敌人的伤害增加
ジャイアントキラー	斩圣弱统	4	对巨人系敌人的伤害增加
ドラゴンスレイヤー	[illegible]	5	对龙系敌人的伤害增加
ゴッドスレイヤー	[illegible]	5	对神族系敌人的伤害增加
デーモンスレイヤー	穿弱暗统	5	对恶魔系敌人的伤害增加
ボディパッセージ	[illegible]	6	会心一击时将敌人的部位切断
デスパレーション	脘暗创	6	攻击时能切断敌人部位，但装备该技能的人HP为1

状态技能(ステータススキル)

名称	如尼	CP	效果
アイアンフィスト	体炎	2	战斗中ATK1.2倍
マインドバースト	体冰	2	战斗中MAG1.2倍
ハードボディ	体土	2	战斗中RDM1.5倍
レジストマジック	体雷	2	战斗中RST1.5倍
アドヴァーシティ	体炎强 土雷	2	敌人数量大于我方人员数量时根据人数差各能力上升
ヒロイズム	体炎强	2	战斗中敌人每死一个给予敌人的伤害增加20%
フェイント	大脑发冰	3	战斗中攻击力等于ATK加MAG
タフネス	体足	5	战斗中HP最大值为2倍
トレーニング	[illegible]	3	各能力下降20%，经验值1.5倍
オブザベイション	体炎强	5	战斗中随着时间增加各能力少量上升
ソリタリィストラグル	体炎反	4	根据我方死亡人数的增加，各能力上升



防御技能(ディフェンスキル)

名称	如尼	CP	效果
ガッツ	体治雷	3	HP10%以上时，受到让HP为0的攻击后生存下来，HP为1
リフレックスムーブメント	体足雷	2	受到敌人攻击后退中可以进行防御和回避
プロテクトマジック	头脑冰反	2	可以防御或回避魔法系的特殊攻击
キュアコンディション	体土雷反	3	战斗中能够用比平常更短的时间回复异常状态
HPリザーブ(100)	体足反	3	带有100耐久力的防护结界
ファーストエイド	体治圣	3	受到敌人攻击时一定概率回复伤害值的一半HP
フリーアイテム	头脑发反	3	使用道具不消耗AP

名称	如尼	CP	效果
リジェネーションヒール	[illegible]	4	战斗中HP徐徐回复
HPリザーブ(1000)	[illegible]	4	带有1000耐久力的防护结界
ガードモーション	[illegible]	4	减轻受到伤害的20%，但是无法回避和防御，容易中异常状态
バイタルアジャスメント	[illegible]	5	战斗胜利后HP回复100%
HPリザーブ(5000)	[illegible]	6	带有5000耐久力的防护结界
マジックコントロール	[illegible]	6	自己受到的魔法效果无论是进攻还是回复都减半
ミサイルプロテクション	[illegible]	5	正面来的飞行道具完全防御
ロストエモーション	[illegible]	6	封闭心理不受一切来自外部的精神影响

流程篇

Chpater 1 神に叛きし者

港町ゾルデ

剧情后同伴ルーファス加入，然后出港町发生剧情，前往丧失の森。

丧失の森

一进去发生剧情后就会进入强制战斗，这里游戏会教你一些基本的战斗知识，建议初次玩这款游戏的玩家都好好地看一下教程。之后游戏还会进行光子的讲解。

ディパンへの地下道

没有什么难点继续前进，在此好好地熟悉一下战斗与利用光子进行跳跃的技术，进入最里面会发生BOSS战，所以有必要让战斗人员升一下级。



BOSS资料

LV	6	名称	バリスティックライノ
种族	ジャイアント、ビースト		
HP	816		
能力值	ATK30 MAG10 HIT10 AVD2 RDM6 RST1		
属性抵抗	炎－ 雷－ 圣－ 冰－ 土－ 暗－		
掉落道具	らせんの矢じり、ジャンクシールド、バラカ、虚ろの壳、铁矿石、ビッグラム、契约の锁、漆黑の结晶		
小队长道具	チェインメイル		

攻略法

这个BOSS从正面打几乎打不动，所以利用冲刺冲到它后面去从尾部打才有效果，它身上的道具是合成武器的素材所以都打下来吧，而且这个BOSS可以反复挑战，如果一次没打到足够的道具反复挑战即可，另外，游戏中有许多类似的BOSS都能反复挑战的，所以通过反复挑战打道具是基本的方法。

Chpater 2 ディパンの暗

ディパン城下町

前往城门发生剧情，然后回到从王家地下道来的地方，这时右边可以通行了。

ディパン城

前进来到城下的研究室发生BOSS战。途中解开封印要看红色宝珠。



BOSS资料

LV	8	名称	カオスウーズ
种族	ジャイアント、プラント、アンホーリィ		
HP	1440		
能力值	ATK40 MAG20 HIT10 AVD18 RDM5 RST10		
属性抵抗	炎-20% 雷+80% 圣－ 冰－ 土+80% 暗+20%		

攻略法

BOSS战后前进发生剧情，然后回走，途中会发生与亚莉(アーリィ)的情节，亚莉离开后不用急着前进，往回走一点会发现武器"狩剑ヒルド"，之后再前进发生剧情眼镜变态萝莉控理查德(レザード)加入。然后穿过丧失の森准备前往キセナ草原，这时可以去港町买点道具补给一下。

キセナ草原

没有什么难的地方，前进来到コリアンドル村就行了。在草原上我们可以打打材料，以便之后合成道具用，而且这里的敌人身上的如尼道具也不少。

迪万的诗文 游戏中在港町ゾルデ教会旁边的民家、ディパン武器防具屋旁边的民家、クレンモノフェラン宿屋旁的民家调查诗文，在游戏终盘去港町ゾルデ一开始看诗文的地方会发现诗文发生变化，读完所有诗文就能得到一个称号了。

Chpater 3 巡る思惑

コリアンドル村

コリアンドル村里可以做ファルシオン，如果能做，那么对以后的战斗帮助很大，需要注意的是原料之一的ローグソード之前先留着，别卖了。与商人旁边的人对话会得到"虫のトゲ"、"ブルーソウルフレイム"。与带狗的小孩子对话后出村就会出现迷宫"セルドベルグ山岳遗迹"。

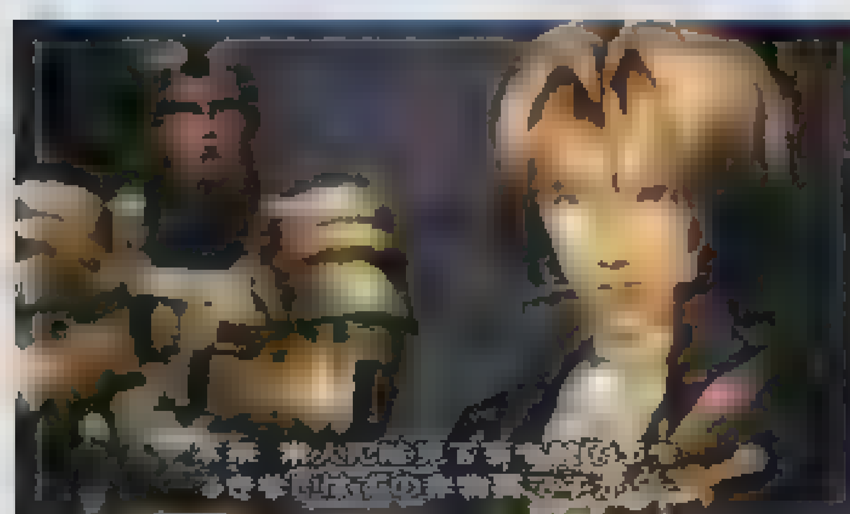
セルドベルグ山岳遗迹

这里开始出现封印石，迷宫有的地板有裂痕，其实可以通过光子交换将地球仪一样的东西向地面砸，这样就能将其砸烂，从而找到新的道具。有面石墙用剑多砍几次就可以砍碎，从而收到战魂。另外，这里的ジャイアントホーク可以打出"大ワシの心脏"，效果是ATK+15%，非常实用，可惜是无色的。剧情之后レオーネ和アリューゼ加入。



BOSS资料			
LV	14	名称	ワイバーン
种族	ジャイアント、スケイル		
HP	1920		
能力值	ATK95 MAG80 HIT34 AVD28 RDM23 RST5		
属性抵抗	炎+20% 雷－ 圣－ 冰-20% 土－ 暗－		

BOSS资料			
LV	13	名称	ロウアーリザード
种族	スケイル		
HP	850		
能力值	ATK110 MAG25 HIT25 AVD40 RDM10 RST5		
属性抵抗	炎-50% 雷-50% 圣-50% 冰-50% 土-50% 暗-50%		
掉落道具	飞燕鳞、龙の斩爪、ホーリィジェム、龙赤胆、龙胆石		
小队长道具	メタルバックラー		





攻略法

[illegible]打到一半[illegible]分[illegible]后的[illegible]不少[illegible]好[illegible]队[illegible]打倒[illegible]的是战[illegible]从[illegible]一[illegible]来[illegible]的动作

过了山岳遗迹回到コリアンドル村与村民对话会出现支线迷宫苍枯の森和トゥルゲン矿山，与行商人附近的鸡对话会拿到金之卵，与宿屋前的少女对话回答"无かった"会得到"ロイヤルゼリー"。

ザ[illegible]

这里可做放决之技的剑，可以考虑做几把，在酒场打听消息，出大地图就可以去アウドウーラ水上神殿了。此时大家可以根据情况前往苍枯之森和矿山，打倒BOSS可以获得增加封印石携带数量的特殊道具。

アウドウーラ水上神殿

水上神殿中的封印石"冰の加护"一定要取下来，不然BOSS会很强，而装上"龟裂の戒"之后会在BOSS中轻松不少。这里要注意的就是关水门，左右随便，然后到上方去推石头(就在发生情节的那个地图)，石头可以推左推右，如果之前关了左边的闸门那么就推到右边堵住水流，如果之前关了右边的闸门，那就推到左边去。之后到最里面进行BOSS战，打倒BOSS后前往カルスタッド。

BOSS资料			
LV	19	名称	クラーケン
种族	ジャイアント		
HP	6000		
能力值	ATK155 MAG130 HIT42 AVD32 RDM40 RST15		
属性抵抗	炎-20% 雷-50% 圣－ 冰+20% 土－ 暗－		

攻略法

一开始先到BOSS后方的水门处打水门，然后才是[illegible]正的战斗，这里最好与BOSS[illegible]的作战，前进攻[illegible]从BOSS的两边开始，背后[illegible]使该BOSS吃[illegible]，但也不要大意了。

カルスタッド

这只是一个中转点而已，与宿屋的冒险者对话后可以从村子右边前往サーマ砂漠。

サーマ砂漠

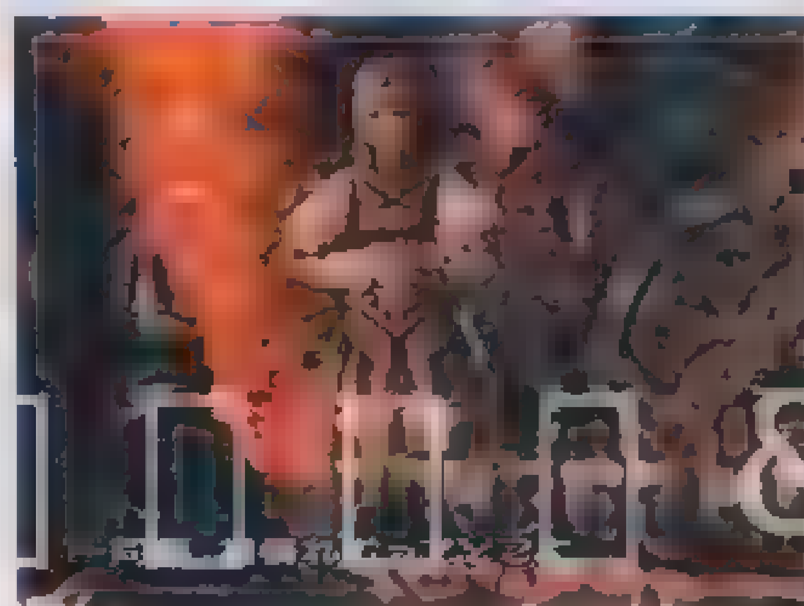
一直前进即可。

スルス火山洞窟

这里需要注意的是掉进岩浆会受伤，而将阻碍前进道路的柱子两边的石块打碎以打通新的道路，不过在过一个石桥时不要跳，因为石桥会碎，走过去就行了，前进劈碎冰花解谜就算完成。柱子倒下后新道路出现，前面就是BOSS战了，BOSS战为二连战，所以事先做好准备比较好。BOSS战后调查台座会得到护身符，将其交给カルスタッド入口的冒险者他会给你"无欠のタリスマン"。之后出地图时发生剧情，前往クレルモンフェラン。

BOSS资料			
LV	26	名称	エヴォルブ
种族	ジャイアント		
HP	7800		
能力值	ATK285 MAG55 HIT50 AVD185 RDM45 RST15		
属性抵抗	炎+100% 雷－ 圣－ 冰-50% 土+50% 暗－		
掉落道具	绿炎矿石、磷矿、火炎矿石、フレアクリスタル、フランベルジュ		

BOSS资料			
LV	26	名称	エヴォルブ
种族	ジャイアント		
HP	8640		
能力值	ATK300 MAG60 HIT45 AVD200 RDM50 RST20		
属性抵抗	炎吸收 雷－ 圣－ 冰-80% 土+50% 暗－		



攻略法

由于BOSS是[illegible]属性的，所[illegible]属性的法攻可免了，以[illegible]属性的魔法为主[illegible]，要注意[illegible]一点BOSS的范围攻击很有威力，这时用药来回复。



クレルモンフェラン

接下来关于毒的异常状态大幅度增加，所以请大量收购解毒药"金银花の露"。与城正门前右边的民家的老人对话"クローサス森林遗迹"就会出现，而与宿屋的村民对话就会出现支线迷宫"昏き妄执の馆"，昏き妄执の馆可以收到战魂セルヴィア，打倒这里的BOSS后与クレルモンフェラン宿屋的村民对话，回答"魔物"可得到道具"贤者の秘药"。

クローサス森林遗迹

森林遗迹中有避雷针，不要劈倒它，不然雷就会落到自己头上，这里要解的谜题是将3颗封印石放到台座上，这样才能出现新的道路，要注意的是将封印石"泥土の理"和"土の加护"放到台座上后沼泽就带毒属性了，这也是之前让大家多买解毒药的用意所在。另外，把"雷の加护"从台座上拿走后就不会落雷了，不过为了过关……BOSS战之后回地图时发生剧情，然后前往龙の墓场。



BOSS资料			
LV	29	名称	ヒドラ
种族	ジャイアント、スケイル		
HP	13200		
能力值	ATK348 MAG212 HIT64 AVD30 RDM60 RST56		
属性抵抗	炎－ 雷+50% 圣－ 冰-50% 土吸收 暗+50%		
掉落道具	ブラックブレスコア、ポイズンブレスコア、ガスブレスコア、メタボライザー、[illegible]		
小队长道具	妖精の灵药		

攻略法

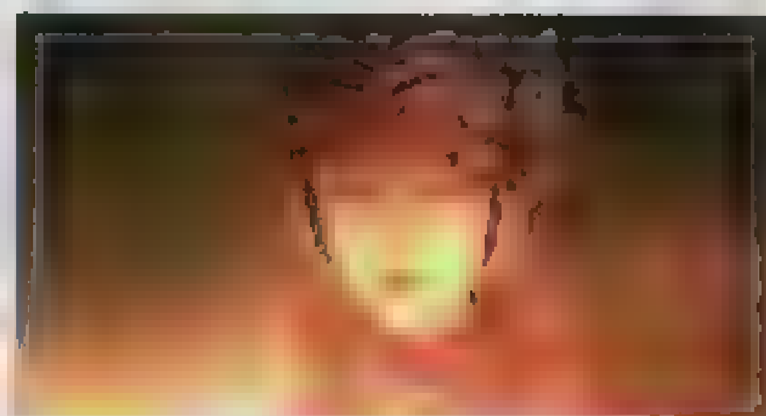
BOSS会毒和衰弱攻击，进入沼泽后移动速度会减慢，所以用冲刺来脱离BOSS的攻击范围。它的头即使被破坏还可以再生，所以砍到一定程度后就绕到它的背后去打。

龙の墓场

这里要注意的就是宝箱的回收，光子的交换传送会非常频繁。走到尽头就会直接进入奉龙殿，这里被石像看到或碰到会被传送到毒房间，所以解毒药依旧要备齐。

奉龙殿

前作中超麻烦的迷宫这次也不例外，依旧要拿各种石头进行传送。进奉龙殿后先朝右走拿到“阳光の石”，然后进入有记录点的房间调查女神像，传送到“阳光”然后前进拿到“日食の石”。进

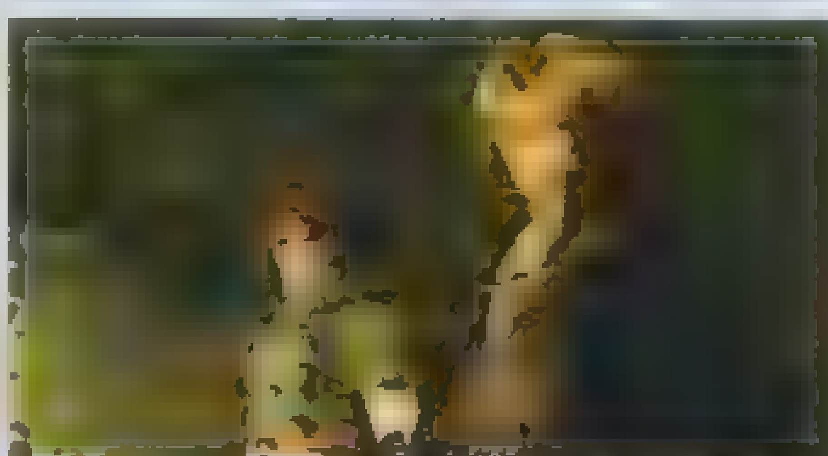


入“日食”后有石像的房间不要在石像前面砍，不然会被传送到毒房间，不过毒房间有战魂，所以还是要去的。石像房间要跳到上面的石像处从后面砍，这样出现宝箱，得到“轮光の石”。进入“轮光”，石板上的话其实代表了“剑を捨とする戒”、“投石器の戒”、“命のみを粮とする戒”3个封印石，将它们的任意一个放到石板房间前面的那个房间的台座上就会出现新的道路。进入新的区域后将记录点左边房间的敌人打倒得到“彩云の石”，然后回到女神像处传送到“彩云”，之后前进拿到“里月の石”。进入“里月”后在右下打倒敌人拿到“红炎の石”，在女神像处进入“红炎”就是BOSS战了。

BOSS战之后拿到“阳月の石”，进入“阳月”发生剧情，レオーネ和アリューゼ离队，而根据他们的级别可以得到相应的武器。

BOSS资料

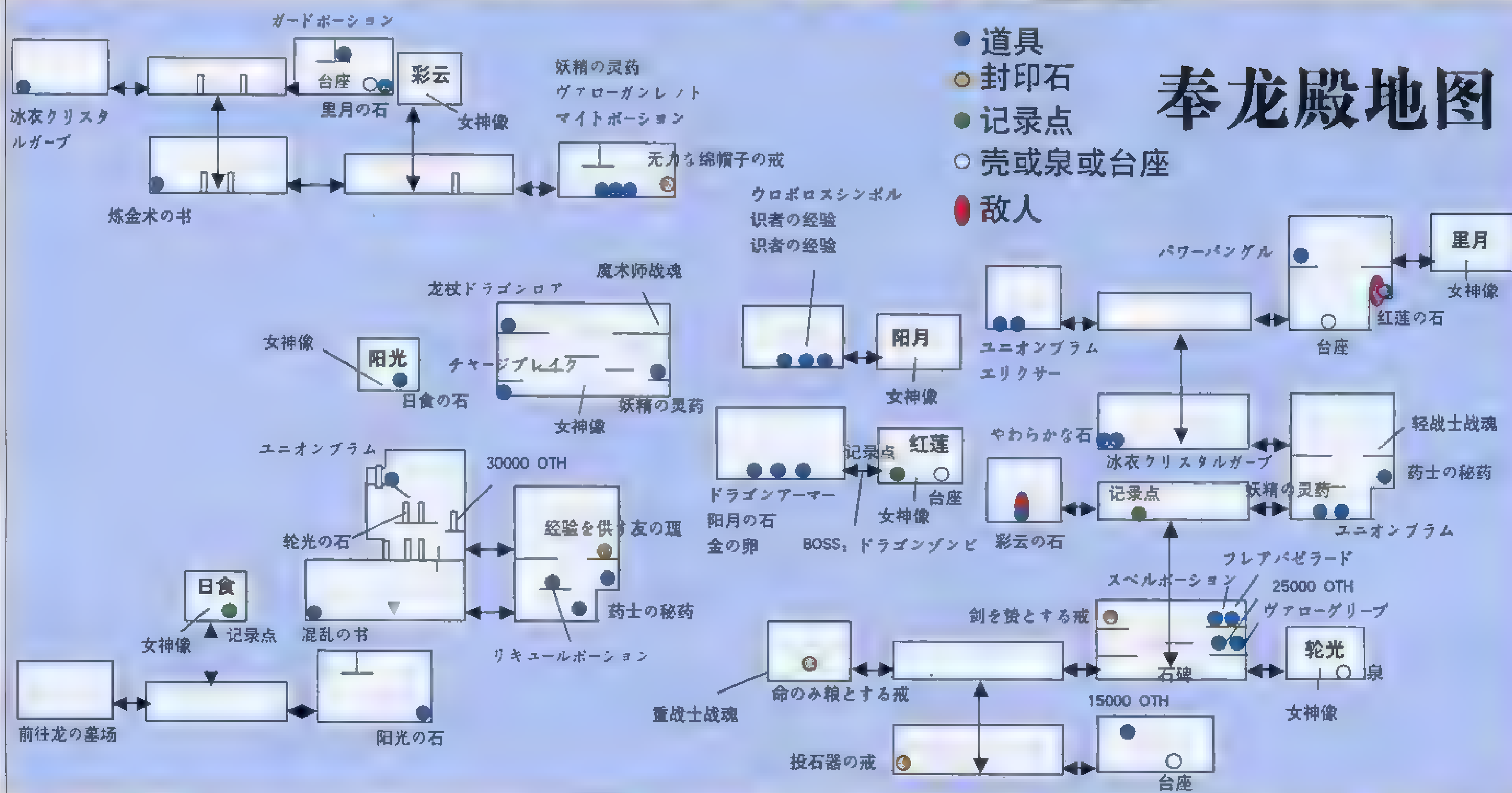
LV	35	名称	ドラゴンゾンビ
种族		ドラゴン、ジャイアント、アンホーリィ	
HP		22200	
能力值		ATK495 MAG362 HIT82	
		AVD44 RDM57 RST39	
属性抵抗		炎-50% 雷－ 圣－	
		冰+50% 土+100% 暗+50%	
掉落道具		腐ったうろこ、虹彩翼、青冰珠、赤雷の珠、翠雷の珠、翠炎の尖晶石、苍炎の尖晶石、炼赤矿、炼翠矿、白银の蝇、龙蛆、黑曜の爪、ドラゴンリブ	



攻略法

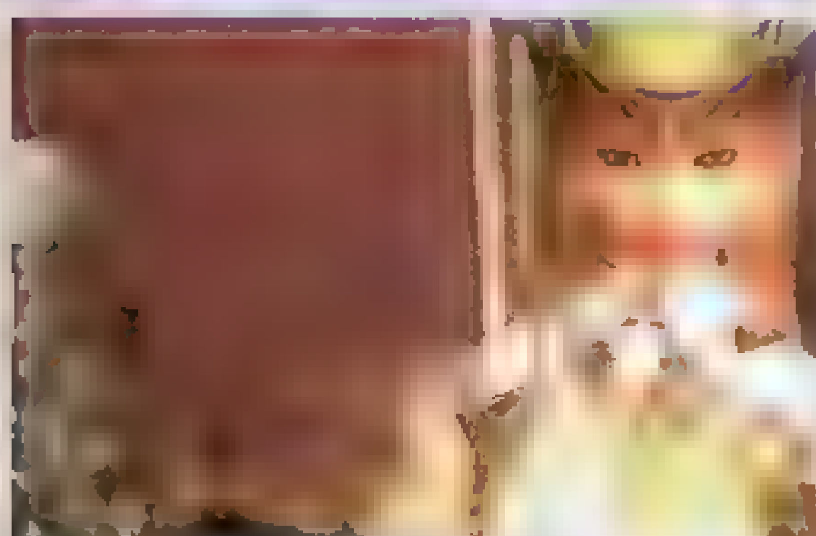
先打碎BOSS身后的太阳宝玉，然后破坏左右两侧的墙壁把隐藏的两个宝玉破坏掉，这样才能对BOSS造成大的伤害。BOSS会很多异常状态的攻击，毒、混乱、HP吸收等，如果重战士领悟了“ゴーストバスター”的技能战斗会容易一些。

レオーネ和アリューゼ离队时，アリューゼ的级别在35以上不满40的话，他会留下ドラゴンスレイヤー改，40级以上的话会留下ドラゴンスレイヤー改和バハムートティア；レオーネ的级别在35以上不满40的话会留下裂刃ファーウェル，如果级别在40级以上的话会留下裂刃ファーウェル和ヴァルキリーフェイバー。这几样武器即使到了正篇的最后都是非常强的，所以一定要在这里好好练练他们，方法是在奉龙殿“打螃蟹”。



Chpater 4 神々の袭击

クレルモンフェラン



剧情之后就可以前往スカピア溪谷了，不过如果之前在苍枯の森打倒了グリフォン的话回到コリアンドル村与拿钓竿的村民对话，苍枯の森又有新的委托，而如果在トゥルダン矿山打倒了クィーンワスプ的话与酒场前的村民对话矿山又有新的委托发生。

备注：在苍枯の森的BOSS击倒后回到[illegible]村与村民对话会得到“识者の经验”，[illegible]的BOSS击倒后会拿到“[illegible]の封印器”，这样就可以拿4个封印石了。

スカピア溪谷

一直向右前进即可。

港町ソルデ～王家の地下道

在港町港口发生剧情，这里的武器防具屋可以买到大陆北部的地图，然后出港町从丧失の森进入王家地下道，要注意的是这时地下道的敌人发生了改变，强度也增加了一些。在地下道的尽头是与BOSS神族的鸟兽对决。

地图移动的便捷方法 只要在商店中买了大陆地图就可以在世界地图上按×键进入世界地图，然后选择地区就可以直接到那个区域，这样就不用从交界处走了。西部的在ヴィルノア买，东部的在クレルモンフェラン买，北部的要到Chpater4以后在港町ソルデ买。



BOSS资料

LV 42	名称 ウル
种族	ゴッド
HP	32400
能力值	ATK700 MAG600 HIT100 AVD75 RDM40 RST25
属性抵抗	炎-50% 雷- 圣-50% 冰+50% 土- 暗-
掉落道具	连弓ダブルクロス

攻略法

[illegible]



[illegible]

城里并没有敌人，与进城左边坐着的士兵对话可以拿到“识者の经验”，之后向左边的广场前进，剧情后发生BOSS战，与三贤者之中的ガイン、ウォルザ战斗。

BOSS资料

LV 42	名称 ガイン
种族	マジック
HP	15000
能力值	ATK550 MAG780 HIT82 AVD55 RDM40 RST85
属性抵抗	炎+50% 雷+50% 圣- 冰+50% 土- 暗-
掉落道具	冰衣クリスタルガーブ



BOSS资料

LV 42	名称 ヴォルザ
种族	マジック
HP	17000
能力值	ATK500 MAG820 HIT92 AVD65 RDM50 RST80
属性抵抗	炎- 雷- 圣+20% 冰- 土+20% 暗+20%
掉落道具	デルージュセプター

攻略法

[illegible]

战胜两个魔术师后回城，之前最好补充一点道具，毕竟这里是BOSS连战。回城后之前右边被卫兵守住的门就会开了，进去就是与亚莉和亚琉哲的BOSS战。



BOSS资料

LV 42	名称 アリューゼ
种族	
HP	21000
能力值	ATK1000 MAG250 HIT85 AVD70 RDM40 RST25
属性抵抗	炎+50% 雷- 圣- 冰- 土- 暗-
掉落道具	苍剑グランスティング

BOSS资料

LV 45	名称 アーリィ
种族	ゴッド
HP	24000
能力值	ATK850 MAG600 HIT95 AVD75 RDM80 RST50
属性抵抗	炎+50% 雷+50% 圣+70% 冰+50% 土+50% 暗+30%
掉落道具	エンプレスコロネット

攻略法

[illegible]

战斗后发生剧情，デュラン和レーザド离队，根据其LV会留下道具。デュラン的LV在40以上未满4 5 时只会留下不死者王の剑，但LV在45以上时会留下不死者王の剑和虐げられし者の剑；レーザド的LV在40以上未满45时会留下贤者の石の破片，LV在45以上时会留下贤者の石の破片和ホムンクルスの种。デュラン留下的武器也很强劲，一定要拿到！

世界树地图

● 道具
● 封印石
● 记录点
○ 壳或泉或台座
● 敌人

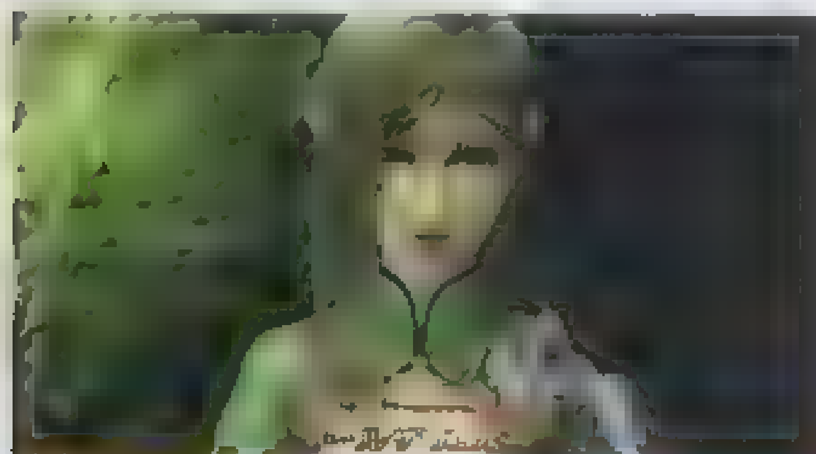
BOSS：オーディン
识者の经验
神速の书
记录点
泉
ノーブルエリクサー
120000 OTH
100000 OTH
无欠のタリスマン
ノーブルエリクサー
オーバードライブ
锐剑の理
妖精の灵药
プライムエリクサー
炼金术の书
暗の加护
无欠のタリスマン
圣杖ユニコーンホーン
ユニオンブラム
大盾の理
パワーバングル
妖精の灵药
80000 OTH
记录点
エリクサ
记录点
泉
BOSS：ホワイトドラゴン
光咒の加护
ヴァリアントアーマー
张子の加护
无欠のタリスマン
闪刃シルヴァンス
魔女の秘药
光跳の加护
炎衣フレイムミスト
ヴァリアントヘルム
チャージブレイク
妖精no灵药
ヴァリアントグリーブ
泉
前往アスガルド
プライムエリクサー

Chpater 5　見えざる手

原路从地下道、丧失の森来到大地图，此时精灵の森出现，进入精灵之森。

精灵の森

精灵之森中要注意的是如果碰到精灵了就会回到入口处，不过好在精灵是可以用光子定住的。在无加护之间这个无限循环的区域中其实只要看着有白花的道路走就行了。在记录点之后就是BOSS战，击倒BOSS后精灵就不会出现了，敌人的配置也会发生一些变化。



BOSS资料

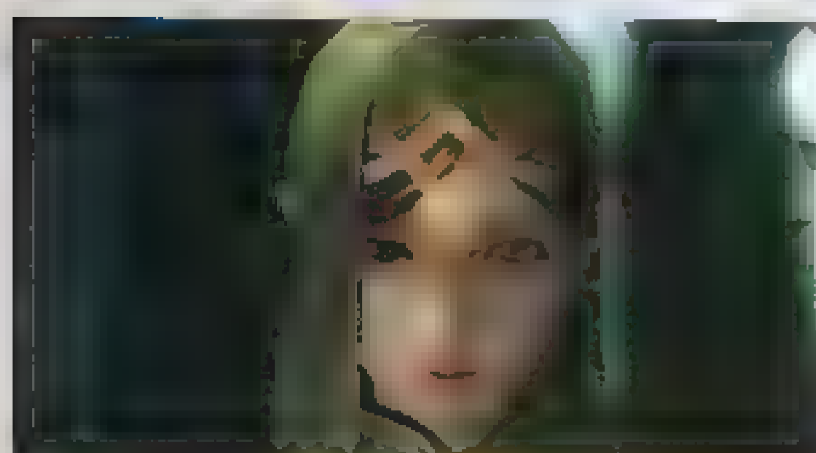
LV	47	名称	アレクタリス
种族	ジャイアント、プラント		
HP	30000		
能力值	ATK489 MAG400 HIT80 AVD15 RDM100 RST50		
属性抵抗	炎－ 雷+50% 圣－ 冰－ 土－ 暗－		
掉落道具	精王剑アレクタリス／丽人の球		

攻略法

打败精灵之森的BOSS后出森林又回到ディパン城，前往城下的实验室拿ゲールパウダー，要注意的是城下的敌人这时发生了变化。拿到ゲールパウダー后再次前往精灵之森。

精灵之森

回到之前的地方，要注意的





是在与亚萨神族战斗后就不能回头了，所以之前一定要记录。

狭间の洞窟

这里的时限为8分钟，8分钟一到直接GAME OVER，不过开菜单和战斗是不会消耗时间的，总的来说是朝右走，在一个铁栏的区域，上面有两个会瞬间转移的敌人，看准时机用光子将栅栏后的敌人结晶化，然后转移过去。另外，在通过瓦尔哈拉神殿后这里就没有时间限制了，所以要想收集这里的道具就在通过瓦尔哈拉之后再来吧。

这里没什么难点，一直向右走，途中会有几次强制战斗，最后碰到BOSSヘイムダル。

BOSS资料

LV	68	名称	ヘイムダル
种族	ゴッド		
HP	30000		
能力值	ATK925 MAG815 HIT100 AVD100 RDM100 RST25		
属性抵抗	炎+30% 雷+30% 圣+80% 冰－ 土+30% 暗+50%		
掉落道具	神剑ギャランホルン		



攻略法

这里居然有商人？哦，原来是商人的战魂，道具不够就在这里补充一下，而且这里还能买到一些比较好的防具，下面是前往世界树ユグドラシル，瓦尔哈拉现在是去不了的。

一定要将这里的几个封印石回收了，如果魔晶石不够那也要把封印石放在壳上面，免得打BOSS时会非常棘手。这里的那些会发火、冰针以及吹风的晶石可以用封印石"光咒の加护"破坏，用剑斩也可以，但有的地方吹风的晶石还是要用到"光咒の加护"的。来到世界树顶上就是与BOSS奥丁的战斗，奥丁战是二连战，第一战只要将他的HP打到一定程度一下就发生剧情，此时鲁法斯脱队，理查德暂时加入，不过战斗后理查德脱队。



BOSS资料

LV	56	名称	オーディン
种族	ゴッド、マジック		
HP	36000		
能力值	ATK1600 MAG1400 HIT130 AVD100 RDM80 RST80		
属性抵抗	炎+50% 雷+80% 圣+80% 冰－ 土+20% 暗+50%		

攻略法

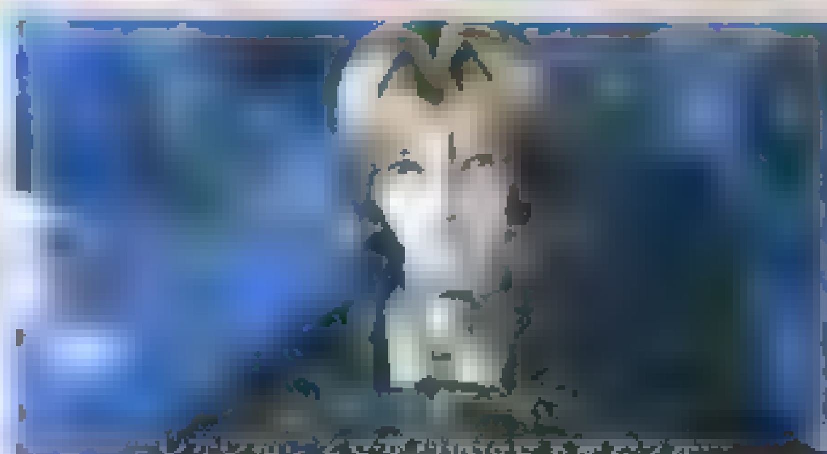
战胜奥丁后从左边的洞穴落下去前进，戒指掉落的地点在左边，一直走直到看到记录点，记录点里面就是BOSS了。

BOSS资料

LV	51	名称	ホワイトドラゴン
种族	ドラゴン、ジャイアント、スケイル		
HP	24000		
能力值	ATK1400 MAG950 HIT115 AVD90 RDM110 RST45		
属性抵抗	炎-50% 雷－ 圣－ 冰吸收 土－ 暗－		

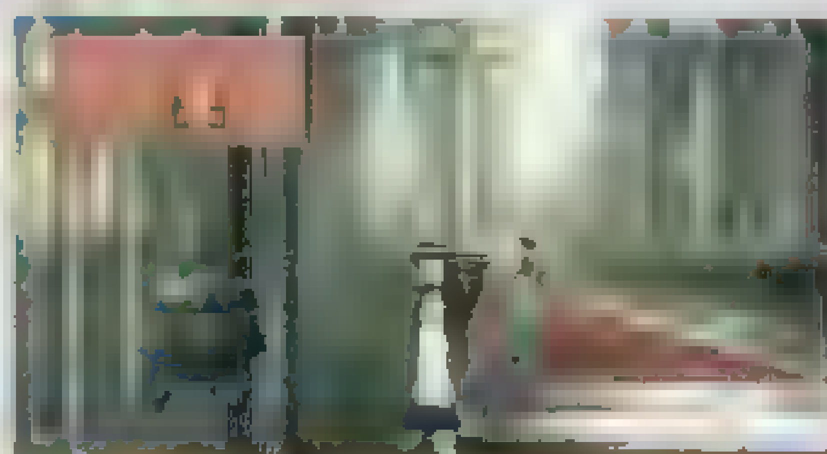


攻略法



战斗后鲁法斯归队，此时阿莉莎和鲁法斯的决之技强化，威力上升，但决之技槽的增加量是不变的，之后离开世界树前往瓦尔哈拉。

前进不久アリューゼ加入，这里的谜题就是将三对鼎推到魔法阵里解开封印，要注意空中的鼎要跳到上面让它降下来，如果没东西在上面会自己上升，但用光子结晶化就不会了。而地上的鼎需要推到魔法阵里，但不管它，它会自动回到原位，同样的，用光子结晶化就不会动了。这里稍微有点麻烦的就是第二个区域三对鼎的地方，有一对鼎的一个在另一个地图的空中。【如下图】跳到鼎上就会让它下降，当它降到下一层后用光子将其固定住，然后赶快去推另一个鼎，如果时间掌握好刚好可以在结晶碎掉的时候把另一个鼎推到魔法阵里。继续前进进入BOSS战，这次对阵的是芙蕾女王，剧情之后アーリィ



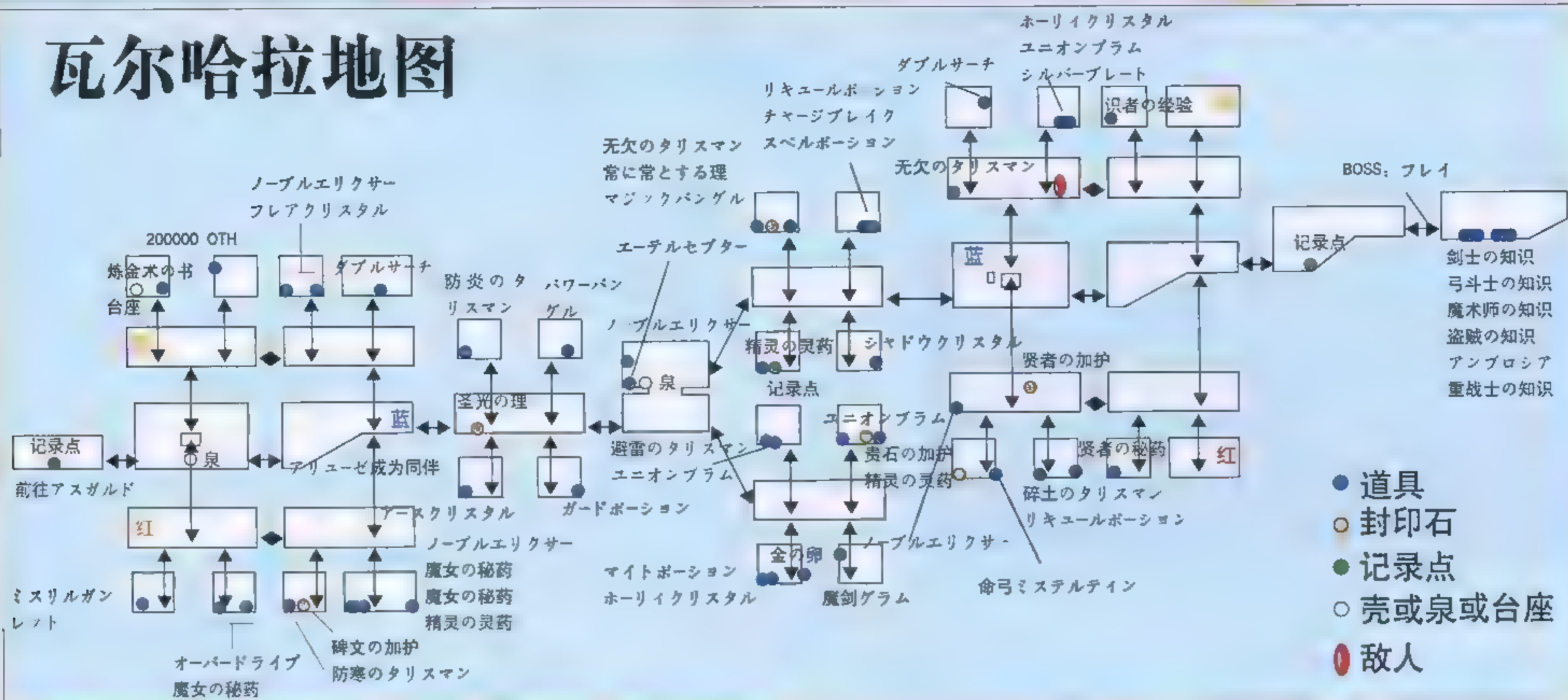
BOSS资料

LV	65	名称	フレイ
种族	ゴッド		
HP	43200		
能力值	ATK1450 MAG2000 HIT120 AVD120 RDM135 RST150		
属性抵抗	炎－ 雷+50% 圣+80% 冰+50% 土+20% 暗+20%		

攻略法

战魂的特殊对话　如果参加战斗的战魂之间有关系的话，他们在进入战斗后会有特殊对话，比如リリア和ウォルター，他们的对话仿佛能感觉到リリア其实对ウォルター是很有感情的。

瓦尔哈拉地图

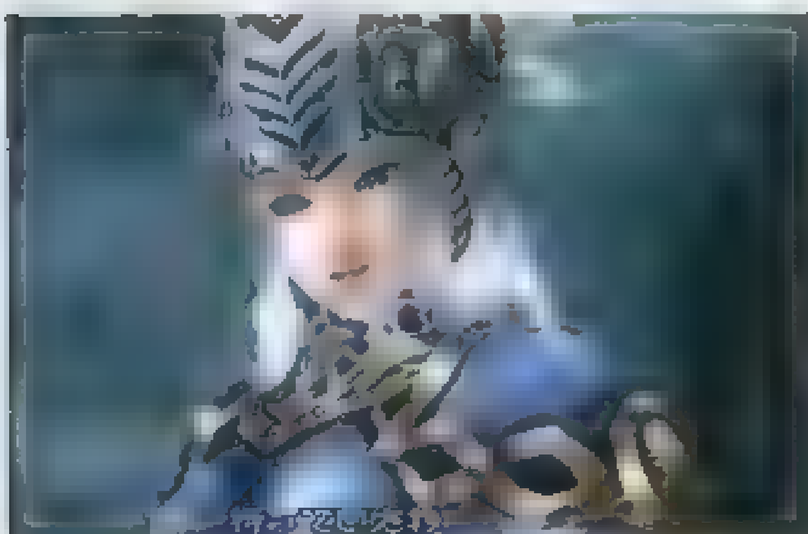


Chpater 6 歪みの世界树

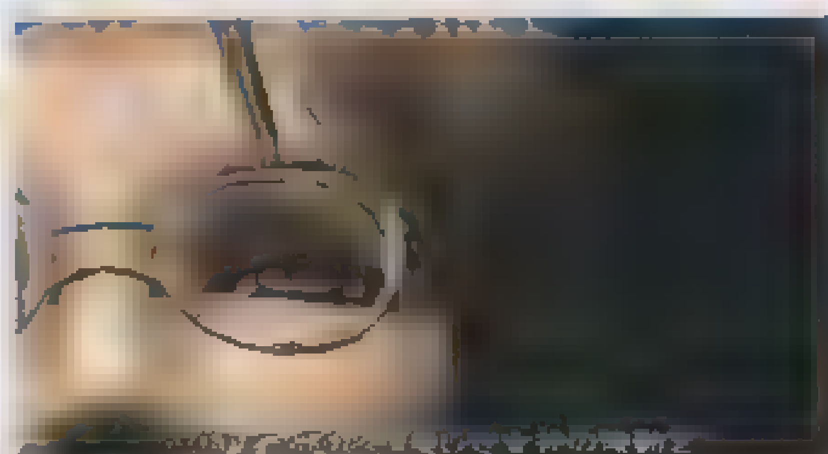
进入塔后还可以出来，这里可以去打打隐藏的东西，比如看看还有什么封印石没回收之类的。理查德之塔里的封印石一定要回收，不回收也要将它放到壳上，毕竟ATK1.5倍、RDM2倍可不是闹着玩的，好在它们都在底层。

前进一段距离后发生剧情，前作主角レナス加入！然后继续前进碰到BOSS理查德和希尔梅丽娅的人造人，胜利后希尔梅丽娅加入。（三女神齐了！）

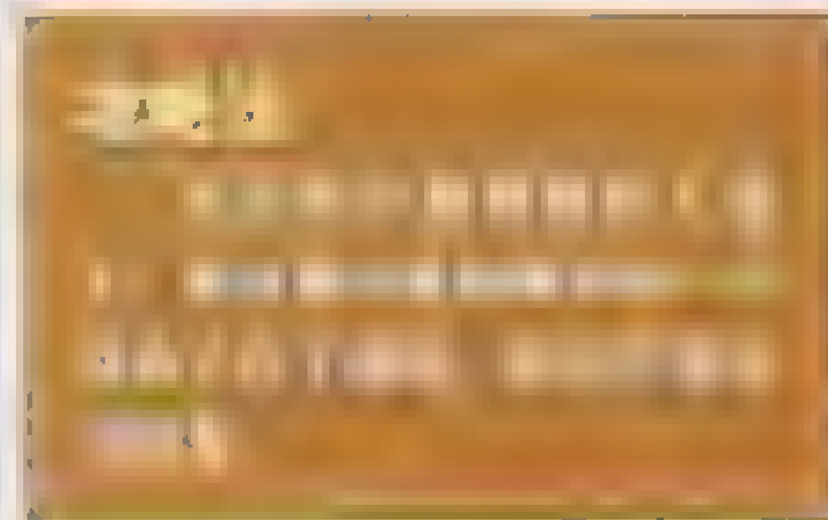
LV	59	名称	ホムンクルス・シルメリア
种族		ゴッド、アンホーリィ	
HP		36000	
能力值		ATK2800 MAG1800 HIT120 AVD40 RDM40 RST120	
属性抵抗		炎-20% 雷+50% 圣+50% 冰+50% 土+20% 暗+20%	







LV	59	名称	ホムンクルス・レザード
种族		マジック	
HP		72000	
能力值		ATK1900 MAG1700 HIT100 AVD100 RDM110 RST250	
属性抵抗		炎-20% 雷+50% 圣－ 冰+50% 土+80% 暗+50%	
掉落道具		ルーングリーブ	

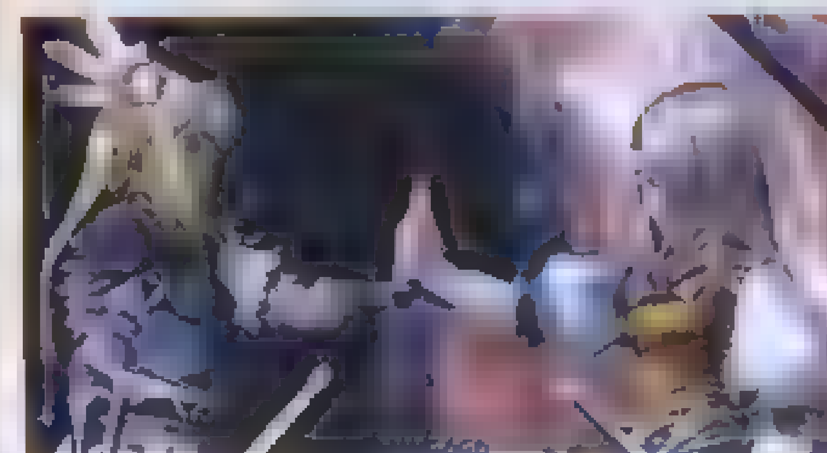


继续前进，到了塔顶上发生剧情，这次面对的是理查德，要注意的是此战之后三女神就会离队，所以是否练她们就随玩家自己了，毕竟在隐藏迷宫她们还是会加入的。

LV	59	名称	レザード・ヴァレス
种族		マジック	
HP		86400	
能力值		ATK1900 MAG1750 HIT100 AVD100 RDM110 RST250	
属性抵抗		炎+80% 雷+80% 圣+20% 冰+80% 土+80% 暗+80%	







LV	63	名称	全てを超越した存在
种族		マジック	
HP		108000	
能力值		ATK2100 MAG1900 HIT100 AVD100 RDM110 RST280	
属性抵抗		炎+80% 雷+80% 圣+20% 冰+80% 土+80% 暗+80%	







打碎水晶后发生剧情，三女神和公主合体为女武神，此时她的装备都变了，有必要调整一下，通常攻击最好把第一招和第三招的顺序对调一下，而变身为女武神有HP两倍的技能，一定要记得给她装上。一切准备就绪后就开始最终的决战吧。

LV 65	名称 破坏を求める者
种族	マジック
HP	120000
能力值	ATK2200 MAG2000 HIT132 AVD122 RDM130 RST200
属性抵抗	炎+80% 雷+80% 圣+80% 冰+80% 土+80% 暗+80%



通关之后

通关之后会让你记录(千万不要重启)，记录后重新开始游戏后游戏的难度会上升，并且用通关后的记录重新开始时记录图标上会一个星型符号。读取通关记录时会从最终迷宫最后一个记录点开始，此时到大地图会出现前作中也出现过的隐藏迷宫セラフィックゲート。在セラフィックゲート可以看战斗记录以及听音乐(一次消费一千大洋，黑啊！)，这里的敌人都超强，而且同样会有各种各样的隐藏BOSS等着我们，当然还有隐藏人物加入，当然，强力的武器防具更是不可少的，我们将在下期为大家详细介绍隐藏迷宫的各种要素。



下期研究中心再见！

理查德之塔地图

最终BOSS战
记录点
无欠のタリスマン
BOSS：レザード・ヴァレス
镜铠リフレックス
ノーブルエリクサー
エルバナンの指先
泉
マジックバングル
记录点
记录点

- 道具
- 封印石
- 记录点
- 壳或泉或台座
- 敌人

六曜の加护
光剑クラウソナス
ダブルサーチ
女神の灵药
BOSS：ホムンクルス・シルメリア
ホモンクルス・レザード
裂枪ルーンバルディーチェ
壳
泉
记录点
贤者の秘药
备え无き城の理
圣衣ブリタニアガーブ
ブラッディフロウ
スプリームグラウン
壳
エーテルシールド
レナス成为同伴
记录点
泉
出口
粮なき突击兵の理

58岁的大妈 フィレス是个外表可爱的弓箭手，但她成为战魂的年龄其实是58岁，只是在希尔梅丽娅进行幽体具现化时要求把她具现成17岁的样子。

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

NGC 永恒的阿卡迪亚传说

所有版本

游戏原名 ETERNAL ARCADIA LEGEND

投稿人：白云此之上

月之鱼入手法

收集完游戏中的24只月之鱼，就会出现新的发现物——月见ハマチョウ，并且可以与死神进行最后一次对决。这24只月之鱼的具体位置如下：

船乗り岛，酒店旁
船乗り岛，宿屋2F的阳台
空贼岛，展望台
空贼岛，地下港的船埠深处
マランパ，1号码头
マランパ，武器屋上
ピュラミス神殿，B1通道
ピュラミス神殿，熔岩通道
ホルテカ，长老家附近
ホルテカ，酒店2F外面
月煌石发掘场，最下面的宝箱旁
ドラド古代都市，遗迹3F
ナスラード，1号码头
三日月岛，港口的起重机前
三日月岛，作战室前
エスペランザ，商人身边的破船上
エスペランザ，展望台上
ヤフトマー，王宫旁边
フガク，迷宫入口的上方
テンコウの岛，庙旁
冰之遗迹，低空入口处
ダングラール基地，上陆地点的下边缘
ダングラール基地・ドック，在船埠的最里边
宝岛，在曲折小路的宝箱旁

NGC版新增了一个女角色，可惜她在游戏中实在太难看了！

PS2 最终幻想XII

日版

游戏原名 ファイナルファンタジーXII

99级红陆行鸟

这个敌人在怪物图鉴中都没有记录，虽然实力不强，但是出现几率超低。尽管如此，依然有挑战的必要，因为它身上有相当不错的好东西！

玩家拿到契约之剑后，只要在オズモーネ平原上打倒6只以上的陆行鸟，当进入オズモーネ平原・ハウロ绿地时，就有1/256的几率会遇到99级红陆行鸟。它的HP为239686，最大连击数为5(17%的几率)，打倒之后可以拿到11949点EXP和50点LP。

99级红陆行鸟只会使用普通攻击和チョコメット，チョコメット是基本攻击力为120的物理攻击。它的弱点属性是雷、水、圣，并具有全异常状态无效、全特殊攻击无效、击飞无效、HP全满时攻击力上升、见切、反击几率上升的特性。它会优先攻击敌意最高的我方成员，当它的HP不足50%时，会发动普通攻击威力1.2倍兼反击的效果。

从99级红陆行鸟身上可以偷到エリクサー(高几率)、ラストエリクサー(中几率)、灵帝の魂(低几率)。打败它之后，可以获得リボン；拥有ナイトの心得的话，有90%的几率获得玉钢；拥有カノープスの壶的话，有90%的几率获得大アルカナ。

就冲着它身上的东西，也一定要和它打一打啊！

《最终幻想XII》官方资料入手！预计近期会为大家献上极密研究，比如最强之矛的入手几率……

X360 摔角玫瑰XX



日版

游戏原名 RUMBLE ROSE XX

投稿人：SHOOTING STAR

隐藏要素解说

上周刚刚购入X360加这款游戏，入手之后才发现，这绝对不是PS2版的简单加强。X360的隐藏要素多得可怕，要想买齐全角色的服装简直就是不可能，比《死或生4》不知多到哪里去了。因为"火热秘技"寸土寸金，我只简单地说一下。

首先是单人赛冠军的达成条件。只要在单人赛打倒初期可以使用的9名角色，然后胜利场数在15场以上，并取得三连胜的佳绩，并可以成为冠军。

要想让相对于善属性的里属性角色出现，首先要用该角色获得单人赛冠军，然后用其他角色重复一遍拿冠军的模式，把上一个角色的冠军头衔夺取过来。这样该角色的里属性角色就会出现并挑战，将其打败后就可以使用了。

而恶属性的里属性角色出现方法有所不同。以日之本零子打败邪恶玫瑰10次就会出现贵族玫瑰，以安娜丝塔西亚打败红影10次就会出现夜叉，以史宾赛老师打败凯蒂10次的话就会出现贝蒂。将挑战者打败后就可以使用了。

全角色出现后会出现Lady X挑战赛，将其打败后就可以购买Lady X。之后会出现新的双人挑战赛，打败后就可以购买Lady X的加强版。

该作号称要与《死或生4》一比高下，可惜《死或生4》明显胜出，看来这软饭也不是人人能吃的啊！

PS2 格斗美神 武龙

日版

游戏原名 格斗美神 武龙

隐藏服装

只要通关一次就可以在コレクション中使用绝大部分服装，但最后一件隐藏服装必须要打过百人组手模式才会出现。这件服装就是片头中出现的浴巾装。

隐藏人物

只要通关一次就可以在对战模式中使用绝大部分角色，不过只有打过HARD模式才能将角色全部补全。

当网到发慌的Namco开发人员遇到版权多得用不完的Bandai，于是《格斗美神 武龙》的游戏便诞生了！

PS2 格斗之王XI

日版

游戏原名 THE KING OF FIGHTERS XI

隐藏人物出现方法

紫苑	打过チャレンジモード的05
祸忌	打过チャレンジモード的06
罗伯特	打过チャレンジモード的10
双叶萤	打过チャレンジモード的15
不知火舞	打过チャレンジモード的20
唐福禄	打过チャレンジモード的25
EX京	打过チャレンジモード的30
Mr.BIG	打过チャレンジモード的35
吉斯	打过チャレンジモード的40
阿戴尔海德	在エンドレスモード或街机模式中击败他
天童凯	在エンドレスモード或街机模式中击败他
银	在エンドレスモード或街机模式中击败他
邪头	在エンドレスモード或街机模式中击败他

全隐藏要素出现方法

只要将チャレンジモード全部完成，就可以开启全部隐藏要素！チャレンジモード里共有40个等级，要想完成的话还是有一定难度的。

隐藏结局

在上期的"前线狙击"中已经说过了，只要用特定的角色组队通关，就可以看到与众不同的结局画面。这也是PS2版的独有要素。那么究竟哪些角色组队会出现隐藏结局呢？下面便是答案：

新的挑战者队	从舞、Mr.BIG、罗伯特、唐福禄、双叶萤、吉斯、EX京中挑任意3人组队
单恋队	雷蒙、椎拳崇、罗伯特
正义队	金家藩、鹫狮假面、麻宫雅典娜
KOF主人公队	京、K'、阿什
武力队	坂崎良、天童凯、银
忍者队	如月影二、不知火舞、邪头
妹控队	坂崎良、牙刀、阿戴尔海德
(队名不明)	金家藩为领队，部下是阿什、八神庵、紫苑中的2人
女王队	薇璞、伊莉沙白、珍妮
极限流队	坂崎良、罗伯特、坂崎由莉
小鸟队	鹫狮假面、邪头、达克・金
御姐队	京、伊莉沙白、凡妮莎
少女队	库拉、麻宫雅典娜、桃子
2003主人公队	阿什、堕胧、神武

从今年SNK Playmore推出的游戏中可以看到，这家格斗老厂正在逐步复苏，这实在是可喜可贺！



电竞新闻网 ESPORTS NEWS

北美格斗盛典 EVOLUTION 公开奖金数字与比赛项目

高额赏金再掀格斗风暴 传奇高手云集北美大地



美国的格斗游戏大赛EVOLUTION最新一届的比赛项目于日前公布，《CVS2》、《美国漫画英雄对CAPCOM2》、《铁拳5》、《死或生4》、《罪恶装备#RELOAD》、《街头霸王 周年纪念合集》(Xbox游戏，包括《街霸15周年纪念版》和《街霸3 3rd》)、《马里奥赛车DS》等游戏榜上有名。各比赛项目冠军奖金5000美元、亚军2000美元，奖金总额高达65000美元。美国西部赛区的比赛将于7月1、2日在洛杉矶举行，东部赛区的比赛将于7月15、16日在斯坦福举行。往届EVO大赛中的一些在日本比较流行的比赛项目都会有日本的玩家参与，其中不乏知名选手，而他们则一直在该项赛事中保持着优异的战绩。本届无论在奖金还是规模上都较前两届有大幅度提升，堪称世界规模的格斗游戏盛典。

新作浪潮席卷全国 新生力量蓄势待发

第二届 DieGame 杯街机格斗全国大赛公布

DieGame CUP 2

第二届DieGame杯街机格斗游戏大赛

近期，上海街机游戏网DieGame公布"第二届DieGame杯街机格斗大赛计划"正式启动，这是继2004年的第一届DieGame CUP后DieGame的又一重要赛事。本次大赛使用的游戏项目为前不久中国玩家参与的日本斗剧'06比赛项目之一《罪恶装备XX SLASH》和同是斗剧项目目刚在上海的烈火游戏机娱乐登陆不久的《月姬格斗Act Cadenza》。以推广游戏新作为宗旨的DieGame选择这两款游戏作为比赛项目，并不出乎玩家的意料。与第一届大赛仅在上海的游戏机房内举行不同，本次大赛的《罪恶装备XX SLASH》项目将公开征集全国各地的游戏机房召开预选赛，目前斗剧'06中国预选赛的两家承办游戏机房——北京的西单文化广场电子游艺厅和上海的烈火游戏机娱乐已表示将参加此次大赛。大赛的决赛将于8月在上海举行。有关比赛的详细情况请登陆http://www.DieGame.com查询。



▲浦饭幽助使出了他的必杀技"灵丸"！亦敌亦友的飞影会以黑龙波来应对吗？

小厂求存剑走偏锋 街机惊现脱衣格斗

悠纪新作《仁义风暴》引发争议风暴

此前曾开发了《侍魂零SP》的悠纪，如今推出了一款全新的街机3D格斗游戏《仁义风暴》。这不是一款传统的3D格斗游戏，本作原本预定为18禁的脱衣格斗游戏，但是在测试后倍受争议又重新改为全年龄。如今，日本的街机游戏市场日渐式微，一些小厂为了求生存而被迫剑走偏锋。开发诸如此类的游戏实非正途，现在的街机市场还远未至大厦将倾的地步，与其将人力物力花在这种邪门歪道上赚快钱，还不如潜心磨练去再次创造"《罪恶装备》系列"式的辉煌。



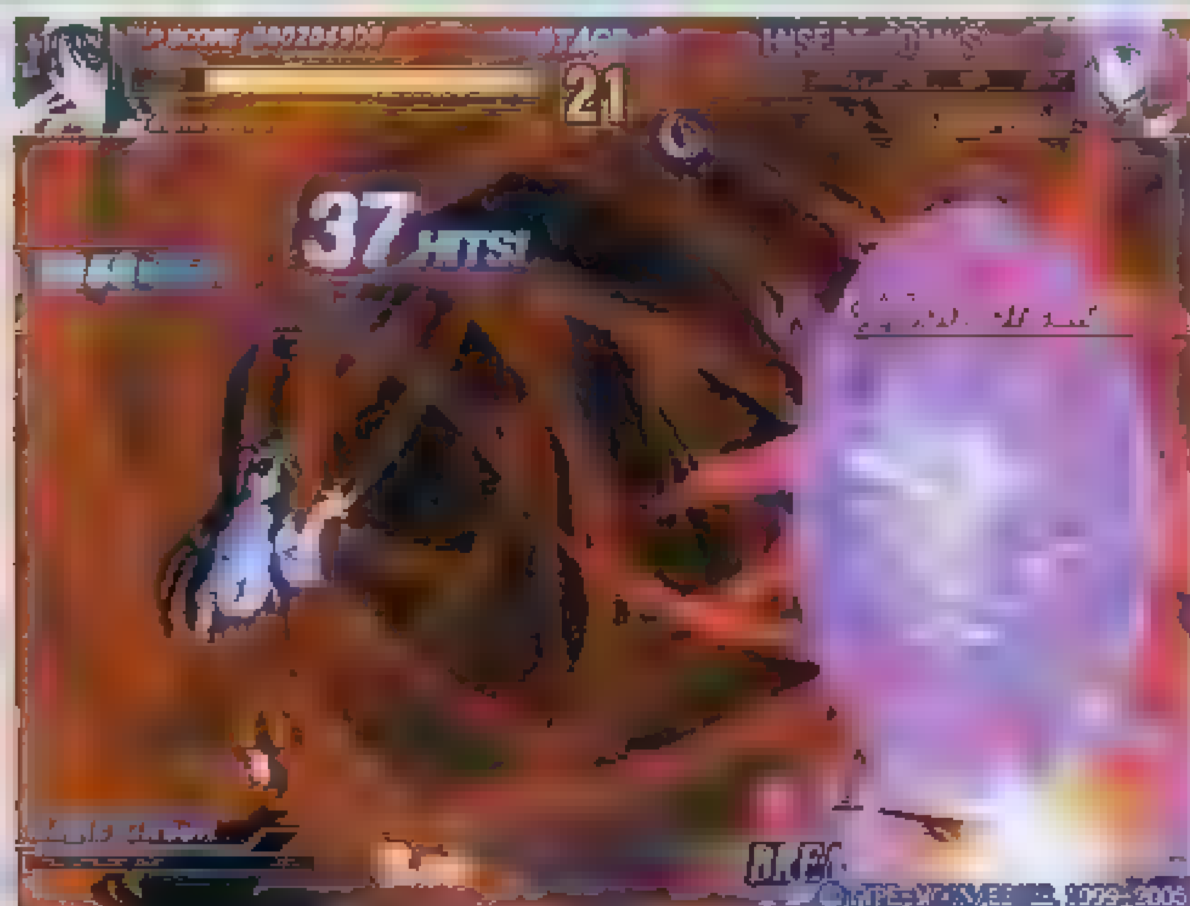
▲藏马变身妖狐！体力槽下的键位指令和新作中的变身系统有什么关系呢？

灵丸大战黑龙波 重演少年经典时

《幽游白书》街机 3D 格斗新作初接触



由富坚义博先生创作，1990～1994年在日本的《周刊少年JUMP》上连载的超人气漫画《幽游白书》，如今即将在街机平台上推出全新的3D格斗新作《THE BATTLE OF 幽游白书 死斗！暗黑武术会》。自《幽游白书》连载结束的十周年纪念后，这部超人气漫画在家用机平台上已推出了数款作品。这款预定于2006年秋季提供试玩的街机平台最新作将以原作的世界观为根本，再辅以原创的格斗对战系统，除了力求忠实再现广大漫迷玩家津津乐道的各角色、各招式、各场面，还将尝试打破漫画改编类格斗游戏无佳作的定律，打造高水准的对战核心系统。



真祖、死徒、吸血鬼、教会、炼金术师……汇聚了《月姬》的角色，作为《月姬》"续篇"而诞生的对战格斗游戏《MELTY BLOOD》终于在2005年3月25日完成了街机平台上的"具现化"。《MELTY BLOOD Act Cadenza》(以下简称"MBAC")，日本街机格斗游戏史上第一款由同人制作的游戏移植而来的作品，推出1年多以来，其在游戏机房内和玩家心目中的地位逐渐稳固。直至2006年，《MBAC》成功入选日本"斗剧'06"，成为比赛项目之一。

文 DieGame



月姬 同人制造

100% ORIGINAL PRODUCED BY PLAYERS

月姬现象 取自玩家 源于玩家

也许是因为移植《MBAC》的公司ECOLE的名气不大(事实上在日本，ECOLE因其发售的土星游戏《Death Crimson》[《死亡火枪》]而在某种程度上十分"有名")，或者说在国内不如Capcom、Snkplaymore来得有名，导致了该作在国内游戏机房中难觅踪影，这是原因之一。其二，相对玩家基础比较成熟的《街霸》、《格斗之王》等系列游戏的新作，这样的"完全原创新作"很难保证能否得到玩家的拥护，对于国内的游戏机房经营者来说这种投入是十分冒险的。而在"同人文化"十分发达的日本，《MBAC》则完全是另一种境遇。

因为使用比较普及的基板NAOMI GD-SYSTEM，发售价格又在比较合理的20万日元左右。在高价大型机风气盛行的当时，《MBAC》受到许多中、小游戏机房的拥护。加之由于近年来2D格斗游戏界的问题作品不断，从某些粗制滥造的游戏中流出的玩家一下子就被《MBAC》吸引了，使游戏机房重新充满了活力，甚至连大型店铺也需要该游戏的集客能力。同时PC平台上的玩家以及月姬FANS也为了体验街机版而来到游戏机房，成为新的客流。最后，从游戏本身来讲，街机版的调整超出了玩家的预想，受到玩家们的普遍好评。



如果单独地将《MBAC》从时代背景和文化背景下剥离出来，纯粹从技术指标层面来分析这款游戏的话，可能会得到大相径庭的结果。首先，游戏角色的点绘相比大公司大制作投入的游戏来说略显粗糙。与同是使用NAOMI基板的"《罪恶装备》系列"游戏并列于游戏机房内，两者的差异十分明显。游戏背景基本只是一张静止画面，除了闪烁的灯光、雪花等效果，几乎没有移动的景物……就是这样的游戏，竟然成为了日本游戏机房的大热门，初期生产的GD-ROM售完后还需要追加生产！(在许多游戏连收回制作成本也相当困难的日本街机业界，追加生产已经是"不可思议"的现象)玩家对于游戏画面的追求亦水涨船高，某些登陆新基板但角色点绘仍然留用现成档的格斗游戏大作纷纷被玩家指责是"拷贝版"，但他们却惟独对《MBAC》网开一面，这是为什么呢？也许是出于对同人游戏的认同，也许是因喜欢《月姬》而爱屋及乌，不论玩家的出发点是什么，不得不说这都是《MBAC》成功的一面。

月姬现象 一款游戏的成功与否取决于它的玩家

对于日本游戏机房来说，那些无力引进大型游戏的中、小机房，起初引入《MBAC》也是赌了一把。最终，他们成功了。而国内的游戏机房，却迟迟没能迈出这探索性的一步。斗剧'06落幕后，上海的烈火游戏机娱乐即将引进《MBAC》的消息也在玩家间不胫而走。在充满兴奋和期待的一个月后，终于在6月10日，又一款姗姗来迟了1年以上的格斗游戏登陆内地游戏机房。网上玩家戏称："一轮红月在魔都上空冉冉升起。"

最先行动的是烈火的街机玩家，可能是因为这几款游戏的气质接近或是玩家中喜欢动漫、同人作品的现象普遍，《月姬》比较容易获得《罪恶装备》和《侍魂》玩家的青睐。登陆烈火的前夜，一些玩家在观摩世界杯的同时，还不忘临阵磨枪恶补一下PC版。因此，虽然是公开投币的第一天，但已经能看到比较激烈的对战场面。最初的投币率似乎是没什么问题了，但是《MBAC》能否获得和在日本市场一样的成功——为游戏机房吸收新鲜血液、拓展客流，尚待实践的检验。这不仅是作为游戏机房经营者关心的问题，也是玩家期待的结果。如果纯粹依靠其他游戏玩家的分流支持，那《MBAC》只能是短期的繁荣，之后因为对战群体的固定化和由于不是主力游戏导致游戏技术发展缓慢的原因，许多玩家势必回归原来的游戏中。而相反，如果有专门的《MBAC》玩家产生，不仅能以本身对这款游戏的研究而将机房的整体水平带入更高层次、吸引更多其他游戏玩家关注这款游戏和找到更快进步的方法，壮大该游戏的群体，《MBAC》玩家本身也可能受其他游戏吸引，加入到其他游戏玩家的队伍中来，简而言之就是"互利"。

月姬现象 角色与故事魅力的延展性

在烈火的《MBAC》稼动最初几天，比较有趣的现象是与其他格斗游戏玩家在深入游戏之余开始涉猎周边、研究剧情的常规套路不同，前来体验该游戏的玩家往往拿出的不是游戏的出招表或攻略(不过该游戏的出招表比较简单易记也是其中一部分原因)，而是最新推出的《MELTY BLOOD》漫画、《真月谭 月姬》的动画片DVD之类的"道具"，可谓无奇不有。也许，这也是这款游戏的魅力所在吧。但终究《MBAC》在街机游戏领域仍然是一款对战格斗游戏，作为一个玩家互动交流的平台，只有对战才是它存在的价值。



街机补完计划

一种似曾相识的感觉，仿佛又一出"橘子的困惑"正在上演，《MBAC》究竟能否得到如同"《罪恶装备》系列"在国内一样的发展，有待各地玩家、游戏机房和游戏杂志的多方面努力。如果每个人或每个群体都能在自己力所能及的范围内去努力，我们就有成功的希望。但有一点，至少斗剧'06的9大项目[illegible]终于全部登陆国内，街机补完计划正按部本位一步一步地推进、推进……

也许UCG未来的主力编辑就是现在的你！



UCG编辑 阳光育成计划

开办一年 进展顺利

A

★具备足以看懂日文字幕的水平
★喜爱日式游戏
★擅长写日式游戏攻略



和我一起在游戏世界中华丽地起舞吧！

B

★具备足以看懂英文字幕的水平
★喜爱美式游戏
★擅长写美式游戏攻略



C

★精通英语或日语
★能够熟练地翻译外语文章
★具有自行查找资料并汇总编辑的写作能力



家事任事微软事，事事关心

8种方向 任君挑选

D

★具备一定的英语或日语水平
★熟悉游戏业界
★有较强的策划能力和广博的知识，能够独立制作特别企划类的内容



21世纪什么最贵？人才！

E

★具备一般的英语或日语水平
★文笔优秀，游戏面广
★能够写出精彩的游戏剧情小说



用我的笔，把游戏剧情的精彩之处告诉大家！

F

★熟悉游戏市场行情
★有丰富的游戏机硬件知识
★有较强的动手能力



的风采

G

★熟悉电脑软硬件
★熟悉局域网和INTERNET
★熟悉游戏机的硬件
★有编程能力



除了以上七种发展方向，只要你擅长任何一个游戏系列，就可以报名参加阳光育成计划。

阳光育成计划

阳光育成计划随时可以报名，无截止时间

随时加入 学无止境

不受地域限制

只要能够上网，或者拿起纸笔，就可以安坐家中轻松与UCG小编进行密切沟通和交流。

没有门槛限制

无论是在校苦读的学生，还是走上工作岗位的社会人士，只要你有一定特长和一颗热爱游戏的心，就能加入UCG的大家庭。

努力就有回报

成为阳光学员后，编辑会对你的文章提出建议和意见，你的作品将会逐步在游戏媒体上发表，你的能力也会不断提高，最终只要你愿意，即可前来编辑部报道，正式转职成为一名游戏杂志编辑。

阳光学员语录

UCG小编 小白龙：

“中考是人生最大的转折点，能考上好高中就能上好大学！”初三班主任如是说。“高考是人生最大的转折点，能考上好大学就能找到好工作。”高三班主任如是说。

但我的转折点却是UCG阳光育成计划。

在成为阳光学员以后，我认识了许多志同道合的朋友，也在他们身上学到了不少终生受用的知识。若没有“阳光育成计划”，我想我永远没有机会从事与游戏相关的工作，更别说成为一名编辑了。能到编辑部工作，我的心里有说不出的滋味，各位同事的敬业精神也让我十分感动。比起各位功力深厚的老编辑，初出茅庐的小白龙还有很多不足之处，但我相信只要我们不断努力，向着自己的梦想不断前进，梦想总会实现的。大家也要跟小白龙一起努力哦！

UCG实习编辑 心情味道：

不知不觉来到编辑部已经快三个月的时间了，从最初参加阳光育成计划到和UCG与所有的小编一起奋斗，一切虽然来得突然但却感到幸福。正式接触并制作杂志的相关内容，最初自己也感到有些手足无措，而平时大家所在杂志上看到的各种漂亮的版式都需要文字编辑和美术编辑共同去完成。除了要求自己在写作时言简意赅之外，善于给美编正确传达自己所期望的版面效果也是十分重要的环节。自己在编辑部的时间里，各位小编无论在工作还是生活上，都给予了自己很多的帮助，让我能够及时地发现问题并改正。也许现在自己还有很多地方做得不够好，但充满信心迎接新的挑战、累积宝贵的经验才是成为杂志编辑必须经历的、痛并快乐着的过程吧！

UCG小编 六段音速：

当编辑的最大感受？相信用“快乐”这个简单却纯粹的词语来形容是最恰当不过了。作为一个普通的游戏人，除了懂一点外语就再无长处的我，在这里却找到了属于自己的位置。虽然为人处世经验尚浅，但发现融入这个集体竟是出乎意料的简单，究其原因，怀着同样梦想的游戏人地热情和朴素应该是一个主要因素吧。虽然不知道我今后的人生之路将会怎样延续，但只要抱有梦想、依然热爱游戏，相信这里就是我的天堂。

阳光学员 千年的风化：

初中时代，接触到UCG；高中时代，迷恋上UCG；大学时代，终于被UCG的“阳光”给照射到啦。回想起当初的纱迦和邪魔天使，再看到今天的猫太君和雨滴姐，我们的这个“大家庭”开始越来越完美了。感谢“阳光”能够给我一个实现梦想的机会。

UCG实习编辑 ZERO：

以下是我和纱迦大人的第一次对话：

纱迦：你喜欢什么游戏，最擅长什么类型游戏？

ZERO：都还行，没有什么最擅长的几乎都接受。

纱迦：（一阵沉默） 你对美版游戏有没有了解？能不能从事美版游戏的相关工作？

ZERO：由于受东亚大环境的熏陶，几乎不接触美版游戏，连听美版配音都不舒服。

纱迦：（再沉默）· 那你日语一定相当不错了，很轻松地通过等级考试了吧？

ZERO：很遗憾，到现在连二级证书都没有，因为我直接考了一级，可惜没有过……

纱迦：（继续沉默）

当时就想，完了，再买张火车票回去算了。可是在随后的工作中，我发现大家并没有因为我没有那些所谓的找工作敲门砖而排斥我，而是很热心地在各个方面给予照顾。对于一个处于实习阶段的人来说，想得最多的或许是怎么样才能留下来，可是在UCG，惟一给我的感觉是怎么样努力工作来回报大家对我的支持和鼓励。泰坦经常教育我说“人生就是这样，不知道哪天会有哪样的经历降临到你头上。对于我们来说，努力工作却没有成绩在本质上和没有工作一样。”

转眼阳光育成计划实施已经大半年了，已经有不少的“阳光育成计划成员”展露头角了。如果你喜欢UCG，想加入UCG的大家庭，那就快加入“阳光育成计划”吧！

报名方法很简单！

通过平信或者Email投来简历！

能够代表自己特点和潜力的相关文章



自由谈 PLAYER S FORUM

胜负师：也许是巧合，这次自由谈的前两篇文章都谈到了年少的往事，而孤独与遗忘的主题也有相通之处。而第二篇文章的作者也在来稿中谦虚地问我觉得他写的“作文”如何，希望给些评价。（可能这样的作文是不能给老师看的）的确，“作文气”是很多年轻的投稿者作品的特点，但我并不会对此表示排斥，能够写出真性情、真想法，那就够了。也希望玩家们投稿时不必有太多顾虑，就当与别人分享游戏心情就行了。最后一篇《以世界杯的名义……》竟是一位非足球迷所写，其中的观点很有意思，至于是否有道理，就留给大家去评判吧！

（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

一个反孤独主义者的自白

文 小奥斯卡摔了个脆的

曾几何时，我一直坚定地认为，孤独这种玩意儿之于青春，不过是小资产阶级装模作样的专利情感罢了。读者老爷们可以试想如下的这个场景：一个闲人独自懒洋洋地倚靠在柔软的沙发上，手里端着一杯速溶咖啡或者劣质红酒，伴随着土炮音箱里闷骚的爵士男声，用无比忧郁地眼神望着窗外的夕阳，幽幽地感叹道：“啊！这令人忧伤的孤独啊，感觉好极了！”

以上的这种装X行为，被现在的时尚人群定义为“享受孤独”。靠，枉我在这世界上晃晃悠悠了二十多年，竟然从来就不知道孤独这东西竟然还能够享受。什么都不说了同志们，礼乐崩坏啊。

国内音乐人张楚同志说得好：孤独的人是可耻的。

然而生活就是这么幽默，你越是腻歪一件事，这件事就偏是要找上门来。世事无常，一个不留神，我竟然也被孤独撞了一回腰——五一黄金周即将到来的前夕，某无德的盗号贩子在我的QQ中播下了木马的种子。三天之后，我坐在一辆年迈的绿皮火车沿着京九铁路一路飞奔，那个时候，我用一种自认为酷到极点的动作掏出了我的笔记本电脑，准备给坐在我对面的姑娘展现一下无线上网的神奇。我插上无线网卡，而后熟练地开机，双击桌面上的QQ快捷方式，输入密码，准备登陆。结果片刻之后灾难降临，只见屏幕中央突然间蹦出一个对话框，义正词严地告诫我道：“哥们儿，你密码不对，让人给盗了吧？”目睹此景，我当即崩溃，望着好友栏中那一片蔚为大观的灰色头像，我感觉自己俨然成为了这个世界的弃儿。

遥想悲剧发前一天的晚上，我还在某个《FF》爱好者群中为了公主艾雪跟耳环男巴尔福雷究竟是否般配的问题，跟一干闲杂人等吵了个不可开交，我们从审美观念一路扯到三从四德，直扯得天昏地暗、日月无光、飞沙走石、惨绝人寰——像这样不着调争论虽然八卦而且没有意义，但它却无疑是一种消磨时光的好方式，长夜漫漫，只有扯淡才是让你远离孤独的忘忧草。

我承认，打小起我就是一个特耐不住寂寞的人。六岁那年，为了奖励我在人生中第一次完成了考试双百的壮举，我爸二话不说便将一台国产组装FC扛回了家。他老人家本以为这是一个皆大欢喜的结局，谁知道却从此麻烦上身——自从FC进驻我家的那一天起，我便天天缠着我爸陪我一起在《沙罗曼蛇》跟《绿色兵团》里共同奋战，因为在我看来，让我单打一个游戏简直就是一场灾难，只有双打才是游戏的真谛。由于拗不过我，我爸只得将工作的劳累抛在脑后，在每天下班之后毅然承担起了我的陪打工作。我爸他老人家的陪打生涯一共持续了大半年，在这痛并快乐着的两百多个日日夜夜中，不但我跟我爸的关系变得亲密了不少，而且我爸的游戏水平也是一路彪升，并最终达到了一个令人叹为观止的高度。这段传奇的经历在我爸脑海中留下了极其深刻的印象，以至于多年以后，当我爸在网上看完了那段惊世骇俗的“《魂斗罗》不开枪通关”录像的时候，他老人家并没有为之惊讶，只是面带微笑地嘟囔了一句：“咳，想当年你爹我……”语气中颇有一番老骥伏枥的英雄气概。

在FC上摸爬滚打了几年之后，我便上了初中，一群趣味相投的游朋戏友聚在一起，真是比什么都快乐。大家在课间一起交流游戏心得与理论，放学之后便会一同奔赴街机厅或PS房里去实践，这样不亦乐乎的生活，怎一个爽字了得。当然，初三的时候我们比较忧伤，由于中考的日益临近，学校开始对毕业班的一切娱乐活动进行了封杀，而游戏则自然而然地成为了首当其冲的祭旗者。我们那个秃顶胖子年级主任曾经在年级大会上放下话来，说不但玩游戏是痴心妄想，就连在课间谈论游戏同样也是大逆不道的事情，违者一律三千字检查外加请家长伺候。禁令一出，我等众游民全部噤若寒蝉，从此谈话内容之中便绝口不谈游戏。

我自幼便与游戏干柴烈火，再加之本身又是一个无法忍受孤独的人，因而在走投无路的情况下，我便动了“交几个志同道合的笔友聊以解忧”这样的念头。那个时候，几乎所有的游戏杂志上都有编读交流的专栏，而且有许多读者会在留言后面加上自己的详细地址，于是在某天晚自习的时候，我一口气写下了三封热情洋溢的信件，并在放学之后将它们全部扔到了学校附近的邮桶里。然而在此之后漫长的三个月时间里，我始终没有收到任何的回音，这种状况让我十分忧伤，并开始严重怀疑起了自己的文字表达能力。结果，这种怀疑精神被我一直带到了中考的那一天，并且把原本是强项的作文写了个一塌糊涂。在考试结束后的那个暑假我才知道，原来我发出的那三封信无一例外地收到了回音，只不过学校以“影响毕业班学习”为名将三封回信全部扣留在了收发室中。在了解了真相之后，我才重新对文字感起了兴趣。瞧瞧吧，学校领导限制交流的土鳖管理模式险些将一个未来的九流的文学青年扼死在了摇篮中，造孽啊！

后来在高中的时候，打着“网吧”旗号经营联机游戏的电脑房开始在我们身边批量出现，就如同量产化的黑魔导士一般，在各个狭窄而隐蔽的街道小巷中，一开张就是一大片。那个时候，在全民皆星际争霸的年代里，一款唤作“石器时代”的网络游戏开始在各大网吧的硬盘上悄然登陆。短短几年过后，随着互联网技术的日益进步，PC GAME领域便经历了一场革命式的洗牌过程——网游，这种强调玩家们之间沟通与互动的游戏形式瞬间便席卷了整个电脑游戏市场。与此同时，单机游戏在PC平台上开始逐渐衰败，除去一些早已成名的作品系列之外，其他单机作品无一不是惨淡经营，前景令人堪忧。由此可见，在网络技术日益成熟的情况下，强调互动与交流的网游确实是PC GAME领域中一种王道的发展方向。

2003年的夏末秋初，揣着一纸鲜红的录取通知书，我迷迷糊糊地背井离乡，去到了南方的一所大学继续自己的学业。与中学时期截然不同的是，大学的同学们分别来自五湖四海，大家渴望互相了解，但由于地域上的差别，无论是谁都不肯轻易地表达出自己的热情与友好，结果弄得大家都很是郁闷。关于这种奇妙的状态，叔本华老前辈曾经有一个不错的比喻，他说人就像冬天的刺猬，为了抵御冬日的寒冷，便要凑在一块取暖，然而凑得太近的话彼此又会扎着，于是又疏远，疏远之后又觉得冷，于是又凑近，就这么折腾来折腾去，不知疲倦、周而复始、生生不息。到了最后，还是酒和游戏帮了大忙——在一次中秋班级聚会上，不知道是谁先挑起话题说开了自己在“《KOF》系列”中的骄人战绩，一石激起千层浪，微醺的众人间



孤独不是不见·而是视而不见

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

言后便开始你一言，我一语地说起了自己在游戏界的剽悍往事。这个说自己是《WE》战遍全城无敌手，那个说自己在《DDR》界蹦达了多年，至今仍然是孤独求败……就这样，一个原本木讷而单调的班级在瞬间变成了一个藏龙卧虎之地，聚会上沉默的尴尬气氛也随着大家的论战一扫而空。彼此之间的厚障壁，就这样在沟通的力量之下轰然倒塌。

说了这么多个人的经历，其实我想要表达出来的意思便是：游戏的核心乐趣之一便在于分享，试着将你在游戏中的喜怒哀乐跟朋友们一起分享吧，这样的游戏体验，的确是一种相当美好的感觉。关于这一点，著名的儒家学者孟轲同志早在数千年前便已有过诠释。据《孟子·梁惠王下》中记载，孟子曾经规劝齐宣王曰："独乐乐不若众乐乐。"意思就是说一个人欣赏音乐所得到的快乐，远不如和众人一起欣赏音乐所得到的快乐来得多。因而同样的道理，与朋友分享游戏所得到的快乐，也理应比你一个人游戏时所获得的快乐要多——当然，诸如《生化危机》或《寂静岭》之类以惊悚与恐怖为卖点的游戏并不适用于这条理论。

由于历史因素以及技术上的种种限制，在TV GAME领域中，单机游戏仍然牢牢地占据着市场的主流。然而值得玩家们关注的是，现在的T V G A M E作品似乎陷入了一个误区之中。相较于PC GAME领域网游泛滥的情况来说，TV GAME却似乎是在有意地将玩家们孤立成为一个个单独的个体。虽说现在主机的机能是越来越强，但是玩家们想在游戏中找到分享的乐趣却变得越来越难了。游戏厂商一味地在华丽的视觉效果与庞大的剧情结构之中注入了大量的经历，但却在不经意间忽略了分享所能为玩家带来的乐趣。因而在现如今浩如烟海的游戏作品中，不仅在RPG、SLG这些剧情类游戏中缺少了交流的元素，而且就连ACT这种原本就强调分享的游戏类型也竟渐渐演变成为了一个人的战争。虽然说游戏中同伴或者敌人的AI可以随着技术的进步而逐渐接近真人的智商，然而无论怎样，他(似乎还是用"它"这个字眼来形容显得更恰当些)的本质却还是由二进制编码构成的集合，人机对话始终无法代替人与人之间的交流。即使IBM的超级计算机



孤独不在天涯·而在咫尺天涯

"深蓝"能够打败国际象棋大师卡斯帕罗夫，但没有人会否认，在棋盘的两端，显然还是两个真人棋手之间的对抗更加能够吸引观众们的眼球。

不过令热爱分享的玩家们感到欣慰的是，一些老牌厂商已经开始有了向传统回归的举动。譬如说在Capcom最近推出的《新鬼武者》中，玩家们便可以利用秘籍来启动双打模式，从而与自己的好友一起分享游戏的乐趣。

在看过了这样的设定之后，那些从CPS2时代的《吞食天地》和《名将》中一路走过来的玩家们，心中也许应该会产生出一丝暖意吧。

试着告别私人化的游戏吧，约几个朋友一起坐在你心爱的主机前，一起就着某个游戏的话题天南海北地扯上一顿淡，扯累了便打开主机切上一局《实况》或《铁拳》，这样的生活，不亦乐乎？

[凡人物语]

文 郑兴科

我承认，在我拥有PS2的这三年时间里惟一超过100小时的只有《星之海洋3》。不幸的是，此后的3A的《凡人物语》虽然被我以5元廉价收入囊中，但我对它的"关照"程度显然不及《星海3》。很快，它就远离了我的视线，只能无奈地接受被灰尘侵蚀的惨淡生涯。

我还不得不承认，很多记忆到如今也落了个和凡人物语一样的境地。更恐怖的是，他们很多已经被时间化作的铁锤砸得支离破碎，在脑海中的各个角落流离漂散。如果某天，当一块记忆的碎片突然叩击心扉时，我只能努力尝试寻找其余的碎片，把



他们拼凑起来。然则，时间越是飞快地流逝，想找这些碎片的时间也就越长。因而我决定，把那些碎片装在一个稳妥的盒子里，并在盒盖上铭刻：凡人物语。

某个平常的星期五，学校以某名义特赦全校享受半天在家自习的机会。其事实是很多女生为把握半天的"自习"时间在课间就换下对不起路人的校服，并仔细地用各种化学物品把自己的小脸"武装"起来，莺歌燕舞地为剩下的时间倒记时。不甘寂寞的毒男们自然也有自己的娱乐之道。很"幸运"的是，我被他们瞄上了，确切地说，是我的PS2被他们瞄上了。在几位死党的"铁腕"政策下，一贯走"正太"路线的我只有举旗投降。我从家里装上PS2，屁颠屁颠地奔向同学家。由于正痴迷于LOLI女神管谷梨沙子，我便深明大义地提出不与他们争手柄，实则溜进同学卧室看沙子演的《萤火虫之星》。在被9岁的沙子迷得神魂颠倒一个下午后，为避免产生取向的偏移，我开始在电脑上寻找可供娱乐的东西。"街机模拟器，哦，那么多游戏……"我滑动鼠标，搜索游戏。

《名将》！我扬起嘴角，双击进入游戏。几秒后，木乃伊刀客跳入那个混乱的街头，也把我拖入了10年前的那段回忆里。

镜头拉回1996年的一所小学。"嘿，大姚，明天早点去老地方，不然晚了那台游戏就有人了。"我悄悄地把一个身材壮实的男生拉到旁边耳语，在那个大家都颇有正气的年纪，要是扯高声调商量明天某某街机室见，放学后就有极大几率被老师召见了。

"好，好，我知道了。你是不是到楼下喊我？"大姚问到。

"OK，OH YES，名将。"我开始手舞足蹈，大姚受我的感染，一同效仿，颇似球场上助攻者和进球者极具观赏性的庆祝动作。

周六早晨，在大人们还穿着拖鞋取报栏的报纸或去楼下小摊买豆浆油条时，我已怀揣2元大洋和骚动的双手跑向大姚的院落。我扯开喉咙"大姚，大姚！""哦，来了，等等。"几分钟后，大姚一脸坏笑地站在我面前："快，不然《名将》没位了。"

名将的机台前，在老板头脑还未存在"顾客就是上帝"的服务理念时，两个孩子只能站着享受这款经典ACT的魅力。当然，对于两个沉迷游戏的孩子来说，站着看别人游戏一个下午都是一件惬意的事情。大姚选木乃伊，我选警官。虽然极不情愿，无奈在他的强硬态度下只能接受自己万年老二的事实。当然，我技术比他差了一点点也是事实。二关的BOSS，我和大姚各站一边，BOSS闪哪边都只有被殴的份儿。大姚说"这叫打乒乓。""哦，真是有够惨的，看我的扣球。"说完，BOSS就被警官扔到木乃伊那里去了。面对四关的BOSS，我坐机器人，在BOSS从玻璃馆里跳下来时捉住，大姚的木乃伊有节奏地攻击两下，停顿，重复，不出意外，喜欢扇人耳光的BOSS也会被我们活活屈死。一路顺风顺水地见到了最终BOSS，我坚持了几分钟就光荣了，大姚一人也无法和BOSS抗衡，也在几分钟后被打扑街了。游戏结束，后面等《名将》的人看了一下我们，俨然一副膜拜者的眼神审视我们。

电脑前，我的木乃伊打到了四关，但面对BOSS的几下耳光就早早GAME OVER了。四关的BOSS有那么难吗？我揉了揉疲乏的手指，疑惑道。或许，少了那个让我依赖的家伙，才让BOSS那么肆无忌惮地扇我耳瓜子。那时我，很依赖他吧，不管是游戏里的1P还是现实中的那个伙伴。

小学恋爱多少还算是"好学生"和"坏学生"的分水岭，我却突然被扣上喜欢某某女生的屎盆子。

“乱讲，别在那里乱讲啊。”我大窘，脸烧得通红。

“本来就是吗，诶，大家……”一个无聊的同学冲上讲台准备对这种莫须有的东西来个无偿曝光。我跑上去，使劲抓住他的嘴。他扯开我的手，一拳砸向我，我抓住他，两人如同激情佗巴扭到了门外。同学一涌而出，我的脸被他打得生疼，却还是死命地抱住他。大姚冲到我面前，拉开我，把那个家伙推到了走廊上。我被一个女生拉到一边，眼睛想辨认走廊发生了什么，无奈眼泪不争气地涌出来，什么都看不清楚了，有同学安慰我，也听不见，只等回过头来，终于辨视出模糊的身影。大姚和那个同学打了起来……

班主任训斥了大姚，却对作为导火索的我不闻不问，因为大姚已不是第一次和别人大打出手了，手的惯性加思想的驱使，错也在大姚，而不是软弱的我。

软弱的我至今仍不见刚强多少，大姚性格是否转变我也无法去求证。对于已经离开了我多年的兄弟来说，连保留他大部分的记忆我都做不到，只能有意无意中才会发现他的映象在慢慢消融，淡化。

“期末考试可能我就要走了。”他说。1998年，那年我们四年级，10岁。

“为什么？”我瞪大眼睛。

“我要回老家去，这里本来就是做生意的，做完了就回去了。”

“哦……”我没了下文，还没伤感到现在就要对他哭，说再见太早，到时候不舍也还来得及。于是，我们继续在我们该走的路上结伴而行。

期末考试结束，下午家长会。天气阴郁，我和大姚在同学家玩电脑，时钟并没有停下来，继续滴答滴答地做着单调的旅程。5点，“该回去了，家长肯定都回来了。”在一个同学做出这样的结论后，一群围在电脑前的小脑袋唏嘘几句后开始作鸟兽散。

十几分钟后，大姚院子下，我们停在那里。

“什么时候走？”

“明天中午吧。”

“还回来吗？”

“可能吧，但也要几年一次吧。”

“那个……有时间就回来吧，继续《名将》，你们那儿有《名将》吗？”

“应该有吧，好了，再见。”

“再见。”

天空终究承受不了闷热，雨滴开始轻声细语地和我的脸庞打着招呼。“糟了！”我撒开步子往家里跑。回头，他已不见踪影，我抬头仰望他家红色的木窗，良久。

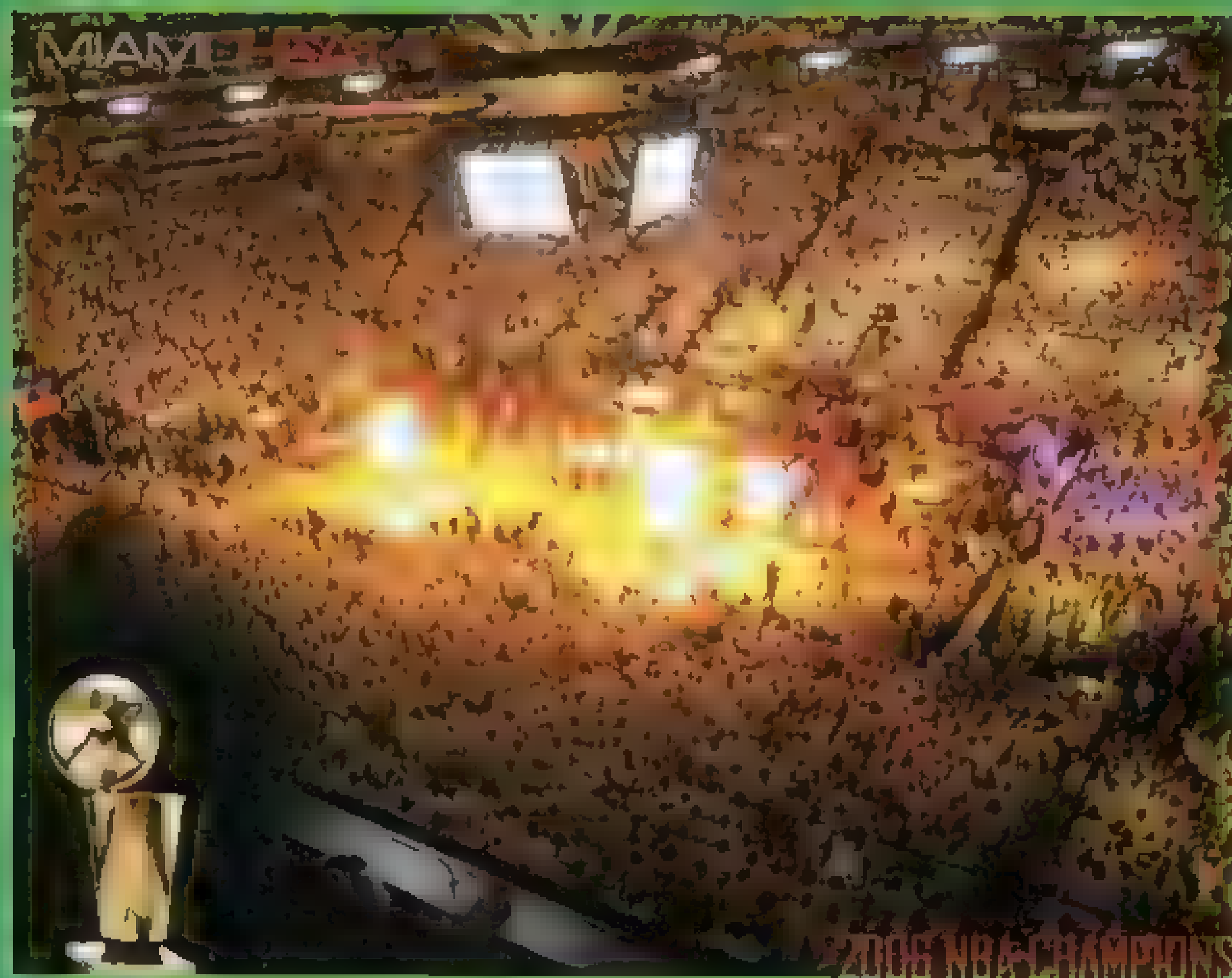
大大的GAME OVER显然是在刺激电脑屏幕前



的我。看来游戏果然不存在宝刀未老一说，至少对于《名将》是这样的。好在，游戏终究不会改变，即使被扔在角落，即使被人遗忘。而这显然是对某些事物的讽刺，比如说，对什么都在遗忘的我。

以世界杯的名义

文 张博武



六月，只要你不是来自火星或定居在与世隔绝[illegible]开始，访谈秘闻名嘴八卦等等和世界杯相关的一切就通过各路媒体如“无双”中的杂兵般在个性武将率领下执着地朝我扑来，让我这个非足球迷也不得不在窒息中同样执着地等待着这场将充斥整个2006年的风暴结束的那一天。

作为一个非足球迷兼玩家或许是不幸的，各类足球游戏的每一条消息，攻略或是研究总会很及时地出现在我们眼前，而其他体育类游戏则都被淹没在这个“世界第一运动”的光环之下。作为一个篮球[illegible]给我一张NCAA的情景，即使时至今日仍有很多人不[illegible]上“2K等于《实况》LIVE等于《FIFA》”这样的注解。去年篮管中心主任李元伟曾说篮球是目前国内的第一运动，由此引起的两派“扇子”的口水战暂且不提，我想李主任当时大概忘了篮球场和足球场谁大谁塞的人更多，还有2002年世界杯前那只横扫全球媒体堪称强制性视觉污染典范的大脚，这只毛茸茸的行走工具告诉我们一款游戏的畅销与否光靠内涵是远远不够的。

忧郁的巴乔，王子样的托蒂，曾在T台客串走秀的舍瓦，颠覆了巴西丑男队“光荣传统”的卡卡……不管真实人品如何，绿茵明星们在场外皆西装革履风度翩翩，不是有人说在英国的大街上每个男人都是贝德汉姆吗？回头再看看其他项目，不管丑俊你能说出几张有特色的Face？以惟一可与足球争锋的篮球场上的弟兄们为例，当年拜倒在乔天王脚下的众好汉们，木讷的“大梦”，无需化装即可完美COS猩猩的尤因，“恶汉”巴克利，“瘦鬼”米勒，以及一大帮大众脸武将，不论技术光凭长相这些失意之人就已注定了是绿叶。现在虽然国际球员不断涌入但NBA这一篮球圣殿迎接我们的仍然是反戴的球帽宽大的T恤拇指粗的项链和饶舌的RAP，因此也难怪斯特恩老头子会痛下杀手颁布着装令，因为他知道游戏要想卖得好LU是很重要的，让小小罗告诉你什么是越位和让邓石佛告诉你什么是三秒，你会听谁的？

除了员工形象上的差距外场上竞技的技术表现手法也多多少少地左右着他们的影响力。众所周知，手比脚灵活（废话），因此以脚作传媒的运动难度理所当然要高于用手的，要不当年苏帅也不会有“能用脚拉小提琴”的美名，而在篮球场上你永远不会听到“他会左手扣篮”或“他的手除了投篮还能切菜”这样的惊呼。另外足球场的体积也给观众提供了更广阔的欣赏视野，XX米的长途奔袭，XX米外的惊世远射，甚至XX米的超级乌龙……距离感带来的时间和空间的延迟让观众能充分地仔细享受球员[illegible]妙弧线。与之相比窄小的篮球场上那十条体格异于常人的大汉呈现给我们的则是短至两三秒的快攻和梅花间竹般的进球，由此产生的视觉效果与猪八戒吃人参果类似，对肾上腺和血压的刺激自然无法和90分钟鏖战中一粒“比金子还珍贵”的进球相比，毕竟要看到篮球最后一秒的绝杀你得忍耐N次的暂停时间。反观其他没有身体接触的项目，首先在对抗的激烈性上它们就输了底气，至于看上去很过瘾的橄榄球，至少在国内，我们还是忘了它吧。

好了，说了这么多与游戏关系不大的东西估计众“WEer”手里的鸡蛋番茄早捏得不耐烦了，比如吾一最近PS2烧机的好友就对我不把机器借给他很不满，理由是我不玩足球，所以这几个月我一直在浪费资源。对此我必须承认，在目前的大环境下，他说得貌似有那么一点点道理，但在这个无视足球等于雄性特征被阉割的时刻，请允许我以世界杯的名义，无责任YY即将出现在WCG这样的世界游戏大赛里的项目：篮球，网球，乒乓，马术，钓鱼，等等……



读编往来

栏目主持：纱迦 & D·S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605

☆有读者来信感谢上期"读编往来"里放的《女神侧身像2 希尔梅丽娅》限定版模型图，称该图片打消了他购买限定版的念头，省了一大笔钱。对于这个限定版，编辑部里有几位小编也有切肤之痛，因为无良JS居然把价格炒到了3000元！（原价折合人民币还不到1200元。）对于JS的抢钱行为大家当然不能纵容，很快我们就欣喜地看到：限定版价格已经暴降1000元，而且仍在持续下降中！不过说到这里，不禁想到了PS3，如果按这个比例翻下去，PS3首发估计要1万5千元人民币……

☆随着世界杯赛程渐入佳境，各小编支持的球队也纷纷倒下，不过这并不影响大家看球的心情。卡伦、GoukI、多边形三人是必定回家躲着看的，而剩下的小编则是聚众看球，像胜负师这样从不看球的小编也不在少数。每逢自己支持的比赛，该小编必定盛妆捧场加油，惟有支持意大利的邪魔天使例外。因为只要他看球，意大利就赢不了，在这一理论再次得到验证之后他便被众多"意迷"轰至门外了。当然看球归看球，工作也是不能丢的，老编可是每天早上都按时点名的。

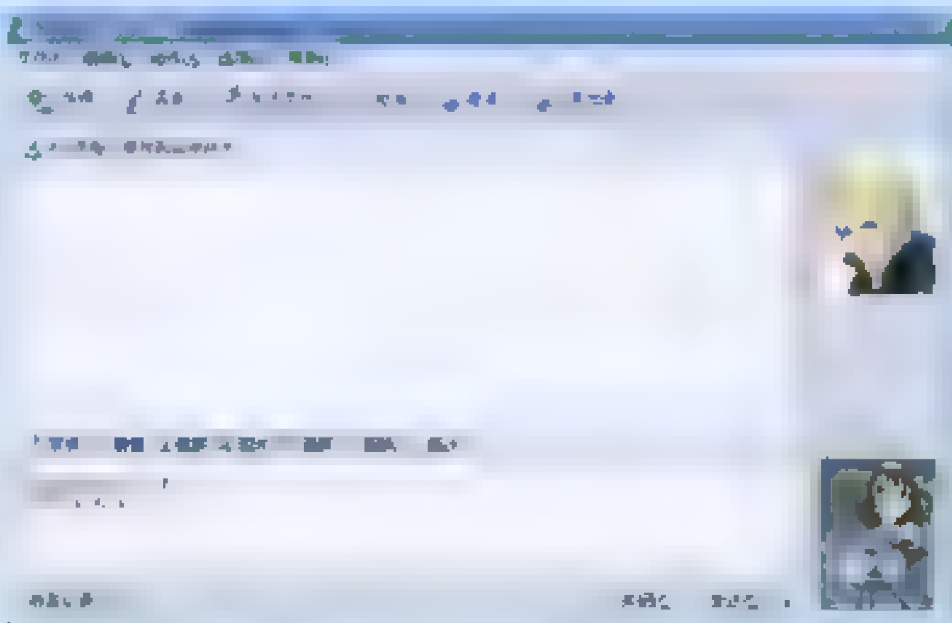
☆X360终于也被破解了！这个消息对于日本玩家和欧美玩家来说可能只算花絮，但对于国内玩家来说无疑是相当震撼的。现在X360的D版尚未大举生产，不过想来也只是时间的问题。微软自然也不甘心失败，它肯定会用各种手段进行弥补的，比如限制玩家使用Xbox LIVE等等。至于是道高一尺还是魔高一尺就很难说了。不过之前盛传的X360进军中国大陆的计划，我想肯定是要延上那么一延了……



■听说X360惨遭破解，各方反应不一。

编辑部半月谈

在6月下旬惟一的那个星期一下午，随着D·S右手在鼠标上的那一轻触，小白龙的"正体"在顷刻之间传遍了整个编辑部，并立刻引发了极大的轰动，以下是当时众人在内部交流软件上的聊天记录。



◀这就是在编辑部里使用的内部交流软件的通讯窗口，用来讨论工作、催债讨息均有显著效果。

GOUKI：不是寸头？（注：小白龙真人最近理了个寸头。）
卡伦：为什么我觉得感觉和我有点相似？
GOUKI：那就对了，卡少！
胜负师：大众脸卡少！
D·S：没错，又一只禽兽－ －+
卡伦：这是赤裸裸的剽窃！
GOUKI：为了在读者心中逐渐淡化您的形象。
D·S：为什么耳朵是尖的？精灵族么？
纱迦：感觉这个画得比我们老的好……
GOUKI：黑社会。龙头棍。
胜负师：龙头棍很短的。按比例小白龙的身高就只有70cm。
雨滴：那是一寸法师吧……
D·S：好，这下众编的职业华丽地齐备了。
GOUKI：可以在龙头棍上贴一个标签：全长2米！
D·S：胜负师——盗贼
猫太——魔兽使
多边形——忍者
GOUKI——战士
D·S——吟游诗人
邪魔天使——魔剑士
阿迪——战士
星夜——剑圣
卡伦——骑士
纱迦——狂战士（以吕布版为准）
十六夜——死神
泰坦——黑魔导
小白龙——白魔导



ACE飞行员——机械佣兵
雨滴——商店NPC
雨滴：雨滴——商店NPC……
D·S：嗯，就是卖道具的。
多边形：雨滴——商店NPC。就是那个进门喊HELLO，出门喊BYEBYE的那个？不简单啊，"塞尔达"里面惟一有语音的角色。
D·S：对，没钱时还会喊"滚"的那种。
胜负师：没钱？那就把PS3放下！
雨滴：下次你们买的回复药，全部换成泻药！
GOUKI ……
D·S：……好料，收了。
十六夜：死神……有这个职业吗？
GOUKI：死神是一种客观存在。
胜负师：僵尸……
雨滴：感觉像是会中途叛变并成为中BOSS的角色。
D·S：对，不死族。
GOUKI：僵尸是死神的走狗
雨滴：死神可以当召唤兽……
D·S：雨滴说的事情，可以考虑做成SLG。小编全员出战后，因误服雨滴的泻药，结果全员气力降到50。
纱迦：不能使用精神。
邪魔天使：HP徐徐下降。
GOUKI：可以锁血。
泰坦：小白龙怎么不说话？
ACE飞行员：被我们无视了！
小白龙（腹泻归来）：这是谁啊？

众倒！

本期流行

游戏名称	实际人数	代表编辑
女神侧身像2 希尔梅丽娅	7人	邪魔天使、胜负师、阿迪、卡伦等
马里奥赛车DS	2人	多边形、ACE飞行员
俄罗斯方块DS	2人	纱迦、多边形

3A大作《女神侧身像2 希尔梅丽娅》勇夺冠军！这7个人中除了胜负师之外，均对前作抱有极大好感。胜负师当年也体验过前作，不过在经历过开头那45分钟长度的剧情后便放弃了。这一代可以跳过剧情，于是胜负师便决心一偿夙愿。

随着对上WI-FI战NDS感兴趣的人越来越多，想购入NDSL的人也在增加。不过大家都觉得目前的几种颜色不好看，但新颜色居然是粉红色，令苦等的编辑们大为失望。看来众编说不定要等到PS3推出才能出手了。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～156期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

纱迦的话 邪魔天使和雨滴上期合作推出了[illegible]激·男——游戏界男性声优[illegible]总动员》特别企划，是之前D·S那篇《超级女声——游戏界声优MM总动员》的兄弟篇，从目前来看大部份读者还是比较满意的。不过在文章中邪魔天使和雨滴各犯了一个错误：雨滴误将子安武人在《KERORO军曹》里配音的角色弄错，而邪魔天使将卡多的登场作品写成了《机动战士高达0080》。

D·S乱入 感谢大家的支持和鼓励！也欢迎大家多给[illegible]意见，觉得我那篇《超级女声》比较好的人请发送"NS"至短信平台，觉得《激·男》比较好的人请发送"ASDFDJFKLSJFASGJASKGJAGA"至短信平台，注意别打错了哦！

特企制作检讨会

参与人员：
全体小编
主持人：
还是纱迦和D·S

啊！既然大家如此宽宏大量，我就承认吧！我也有一处错误……



男女有别　绘制：大魔王

wghwghwgh：中考结束的女儿喜欢152期的MM声优，155期同样精粹，我就投石川英郎好了。

……哈哈哈哈哈。我们的读者终于成长起来了！等着吧，再过个七八年，就全是我们这辈玩游戏成长起来的人的天下了！

★★★★★★★★★★★★★★

桂林 唐明：本班有"班花"之称的女同学看完"激·男"特企后发出一声感叹："男人的长相和声音是成反比的吧！"（我的声音很好听。）当时在座除我以外的所有男生一起站起来鼓掌！迫于压力我说了一句可能让我后悔一生的话："女人是声音和长相成反比的吧！"顿时全班有一半以上的女生向我靠来，把我包围了！（我们班3/4以上的女生都在学校合唱队的，包括班花。我是文科班的，9个男的，41个女的！）然后……我含着泪代表班里的所有女生投森田成一一票！（为什么是他还用问吗？）可爱的女同学们，可以把你们那美丽又粉嫩的手从我的脖子上放下来了吧！

说出这种话的人真是可恶啊！请各位可爱的女同学们尽情地用你们那美丽又粉嫩的手来卡……卡……卡我的脖子吧！

★★★★★★★★★★★★★★

呼和浩特 张宇翔：本期攻略，以十分制，我打九分，对新小编小白龙给予肯定。攻略很细致，也很实用，切合了《游戏机实用技术》的宗旨。扣除一分的原因是因为希望众小编不要骄傲，继续努力，为我们奉上更好的游戏攻略大餐。

第一个称赞小白龙的人出现了！小白龙还不快跪下谢恩！

★★★★★★★★★★★★★★

风飞舞：很遗憾，我已经工作了。因为工种关系，这辈子到退休为止是没有长假与节日这种东西了……

请问您能否透露一下您的职业？我想将您的职业登在杂志上，作为反面教材供所有玩家参考。

★★★★★★★★★★★★★★

sth830410：我也算贵刊的忠实读者了，从创刊号到现在都有收集！家里的杂志已经堆成山了，实在没有地方放了，卖了吧又舍不得，不卖吧实在没地方放，也不太可能再把以前的拿出来看了……麻烦纱迦给想个办法！另外问一下你们为什么不每年出一次合订本？这样我就不用担心没地方放了，你们也考虑一下啊！

因为没到你家去过，所以无法出主意。至于说合订本，你想想这一本9.8元，24本得多少钱啊？就算除以2也得一百来块钱呢……

★★★★★★★★★★★★★★

北京 李林骁：一日，我的一个哥们花了2500大洋入手了一台豪华版1.5的PSP与一张《怪物猎人》。当时他正向其女友炫耀，但正在把《怪物猎人》取出来时，突然盘从盘仓弹出，正好打到了他女友的脑门上，结果他女友到现在都没理他，这位哥们实在是太背了

…… 不至于吧，莫非那女孩子的脑门上现在还印着"UMD"三个字母？－－

★★★★★★★★★★★★★★

真夜：作为UCG资深读者，纱迦算是偶比较喜欢的诸多老编之一了。虽然说喜欢纱迦的原因有80%是因为其与圣斗士中偶最爱的那"最接近神的人"同名，但人家毕竟是个GAME编辑——偶向往的职业，就凭这点也足以赚得偶另外那20%的好感度了。只是没想到，平日里"备受好评"的纱大叔竟然就是偶派早些年偷溜出去的掌门候补懒虫大师兄。本以为天下最懒之人也不过如偶一般，但当偶见"童梦"特企后，方知原来人外有人，天外有天，世界之大，无懒不有……您都足以堪称古今UCG最经典的"一分钟流水账"，实在是令偶为之咋舌。今日始悉，原来那最接近的神实际上就是鲜有人知的懒神，而与您相比，偶辈实在是相形见绌。故此，通过此次事件，偶必须重新审理一下偶的UCG编辑好感榜：花魁雨滴MM是当仁不让的（女权至上！），其次为十六夜、星夜、邪魔天使等等……而纱大叔则毫无悬念地沦为了垫底的最佳人选。（表怪偶，排除异己乃人之常情，每当偶想到有人比偶更懒就会极其不爽，所以……）

一分钟打五百字，这也能叫懒？别看我字字平凡，实则蕴含着深情，难道你没有看出来？可怜一位老玩家包含热泪写出来的真情回忆，在你眼中居然成了一分钟流水账，实在是苍天无眼、人心不古啊！表以为你发Email我就不知道你真名了，待我从你的IP查出你住哪儿——对了，你没有参加这次抽奖吧？（奸笑）

放心吧，他才懒得查呢！

★★★★★★★★★★★★★★

南宁 温泉：小编好！我写这封信仅仅是为了看看我宿舍门前的邮筒是否还能用而已，绝对不是为了中奖！我以我高尚的人格保证，绝对不是！如果我的信诸编已经收到的话，请把我的名字放在中奖名单上，这样我就能确信你们确实收到我的信了。还有，我的视力不是太好，所以请把我的名字放在一等奖或二等奖的位置，这样我一眼就能看见了！

你好！我回这封信仅仅是为了看看我的键盘是否还能打字而已，绝对不是为了回复！我以我神圣的编格保证，绝对不是！如果我的回复你已经看到的话，请给我回个短信（我的手机号码是：1342429****），这样我就能确信你确实看到我的回复了。还有，我的手机偶尔会欠费停机，所以回短信前请顺便帮我充个值，这样我就绝对不会漏掉了！

《掌机王SP》邮购信息

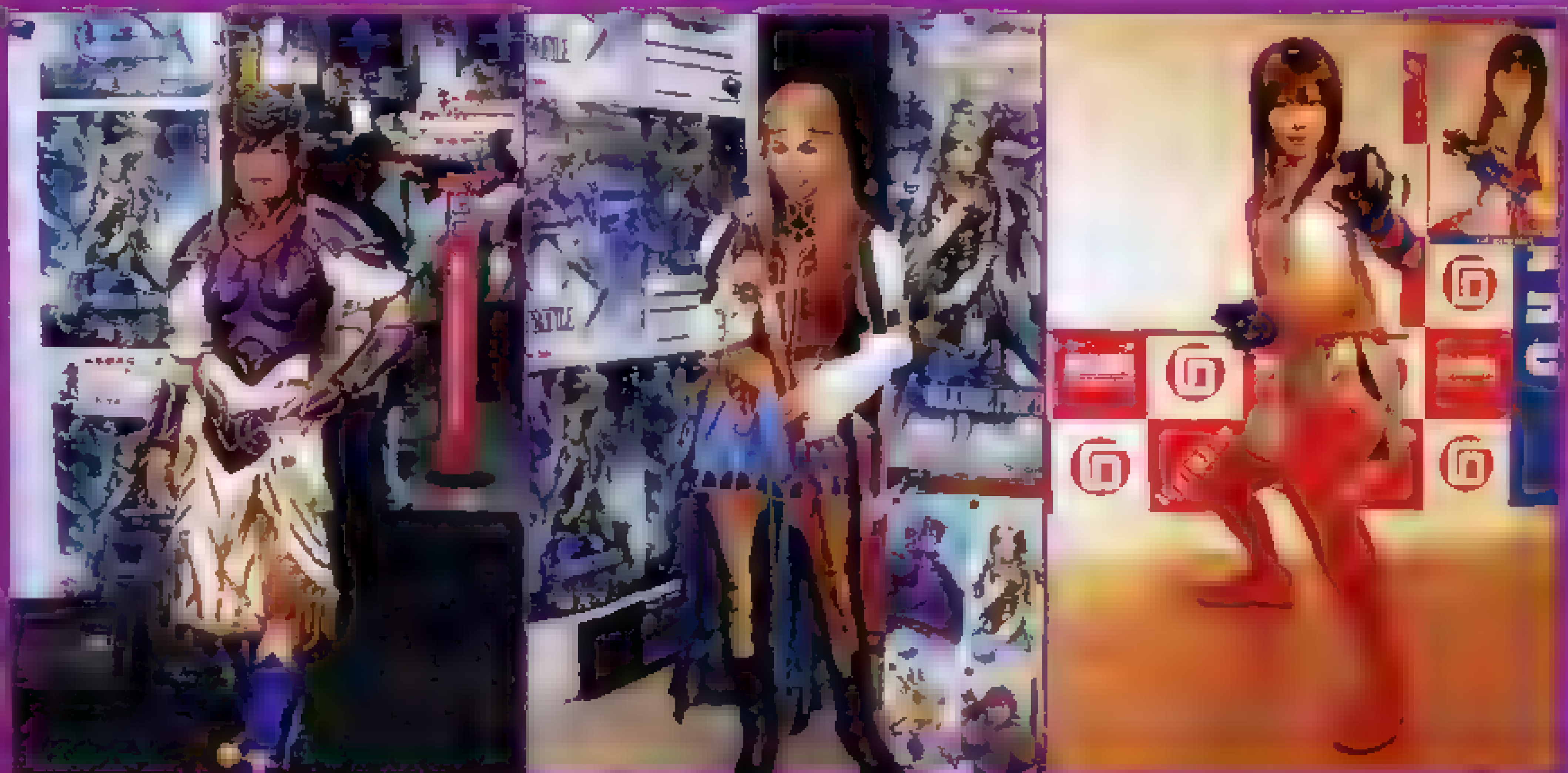
目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～18辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第38辑、第40～43辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

酒香不怕巷子深

6月22日，Square Enix今夏最重头作品《女神侧身像2 希尔梅丽娅》发售。发售当天，Square Enix专门请来了两位小姐扮成两位女神的样子，在秋叶原一带大搞宣传活动。虽然身上的服装异常专业，但是这两位小姐的脸蛋么——反正日本新闻网站是全部统一口径只赞服装，不提人物的。最后游戏也取得了近30万套的首周销量。

6月22日还是Bandai Namco的PS2游戏《格斗美神 武龙》的发售日。这款游戏实在一般，但为了给游戏造势，Bandai Namco请来了最近在日本颇红的松山小姐玩COSPLAY。松山小姐扮演的女主角果然是有板有眼，看上去似乎比原作还要漂亮呢！不过据说《格斗美神 武龙》首周才卖出三千多套。



NDSL说明书另类研究

安徽 徐虎：最近终于购入了心仪的NDSL，不过因为平时学业繁忙，所以只能拿着说明书解馋。我的日语不好，不过也能看懂大概。拜我的无聊所赐，发现了不少搞笑的东西，比如：

☆不要用火烧NDSL，不要用水浇NDSL。

☆不要把NDSL放到微波炉里加热。

☆不能吃触控笔，或用笔戳眼睛。

☆不能用触控笔猛戳屏幕。

是不是老任考虑到买自己机器的人多为小孩，所以才像嘱咐小孩过马路一样不厌其烦啊？

美国有个经典案例：一个小女孩帮她的爱猫洗完澡，想快点弄干猫身上的毛，于是把猫放入微波炉中……这猫自然是熟了，不过家长却将生产微波炉的厂家告上法庭，理由是微波炉的说明书上没有写“不能将猫放入微波炉中”！而最后法院居然也判小女孩一家胜诉了。美国人在这方面可以说是相当敏感，因此产品说明书也是逐字推敲。我翻了翻GBA SP说明书，发现上面并没有这么详细的条款，可见日本厂商现在也加强了这方面的防范。

来自“特种”玩家的[illegible]

尊敬的各位小编：我是一名远在南方驻闽的特种兵士，由于机密规定我的身分不能告诉各位，不过可以说我也是一名电玩爱好者。虽然在部队的时间里由于种种严酷的训练和学习，我和GAME分别了很长一段时间，可我在心里还是对它情有独钟的。回想起以前玩游戏的时候是多么单纯，特别是遇到气势庞大的战斗场面时，心里都会不免产生一丝激动。现在经历了几年的磨炼，真正见识到各种各样的装备后，以及它们“庞大的”杀伤力，我的心顿时静了下来。以前总是希望自己能真正地参与到一场战争中，如今梦想即将实现，却不愿自己的梦想付诸现实，因为那样的话，将会有许多人的幸福生活毁于一旦。我希望世界永远和平，不要再起战争；少一些贪图一己私欲的人，多一份爱奉献给他人，让战争只存在于游戏之中，那该有多好啊！

本期最简洁的来信

发信人：张天亮

主题：封面

内容：不错

动漫游工作室邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师 世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《全金属狂潮 影音盛典》，定价25元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《恶魔城 血族夜曲》，定价28元。

邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)，邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

联合大抽奖100000元中奖名单

上海市 陈希曦

合肥市 阮鹏

北京市 周密

长春市	安原	常熟市	戴湖
南昌市	礼轶翔	东莞市	王智驹
苏州市	陆羽天	广州市	易金煌
杭州市	周聪	北京市	唐凯
洛阳市	刘超晨	北京市	郭和峰
昆明市	何诗源	上海市	徐嘉元
长沙市	孔乾	上海市	冯夏
南京市	郑敏		

上海市	钟晴	上海市	关枫
韶关市	张智	平湖市	王一望
广州市	黎洪达	西宁市	张涛
厦门市	杨伟琛	乌鲁木齐市	李海坤
榆次市	刘朔瑾	呼和浩特市	赵浩然
哈尔滨市	徐梓敬	大连市	马燕翔
西安市	蔡欢	广州市	何观文
天津市	黄贺	唐山市	赵天才
海盐市	孙祥明	贵阳市	冯靖
济南市	冯亮	北京市	吉力

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～17辑，定价12元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人大战系列 α完全档案》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语

沙迦



☆意大利对澳大利亚的那场世界杯16强之战，从比赛过程到现场解说都令人热血沸腾！六年前的欧洲杯决赛，我和我的一位意大利铁杆球迷朋友一起看球，当法国队打入扳平一球时我情不自禁地为之鼓掌，令我事后觉得很对不起那位朋友。6月26日晚当托蒂射入制胜点球时，我第一反应就是给已为人父的他打去电话，两人一同欢呼之际仿佛又回到了昔日的大学时代……

☆2002年之前自己也算是一个球迷，对于足球世界的掌故也是颇为熟悉，至于重大比赛更是如数家珍。本届世界杯的每场比赛都是和很多同事一起观看的，在观看的时候也总是回忆起过去看球的往事。尽管自己已经有了独立的空间，但和朋友看球才是真正的享受，很多年后就算你忘记了比赛的具体细节，也一定能记起当时大家一起看球的情景。

☆自己不是一个动漫迷，又不愿随大流去看“火影”、“路飞”，所以始终体会不到动漫迷玩到根据原作改编的游戏时的心情。于是暗下决心，决定根据游戏去看动漫原作。虽然上个月的《格斗美神 武龙》令我大倒胃口，但我天的《SIMOUN》应该不会让我失望——毕竟这可是《高达SEED》那票人马制作的！


▲《SIMOUN》的音乐非常之强！

多边形



○记得下午Gouki要买那双“上帝之手”的时候还和他开玩笑说“别买了，等阿根廷夺冠之后肯定要出新的纪念版”，但没想到随着坎比亚索的点球被莱曼挡在了球门线之外，我的世界杯也就结束了，一切都结束了……

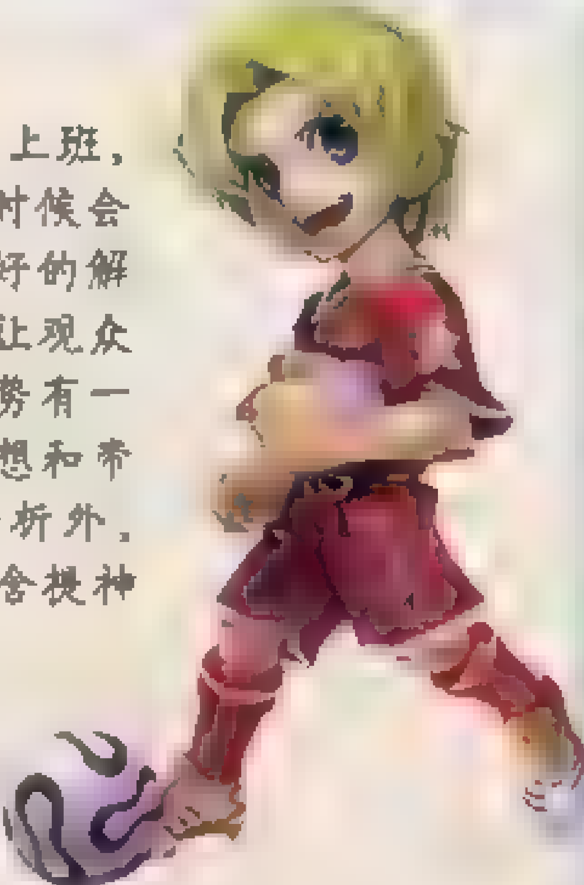
△和levelup的“斑竹”方寸聊世界杯的时候他突然说：“如果世界杯是天天踢，而PS2是只能四年玩一次，怎么办？”听到这话突然想起，世界杯开赛以来我居然只碰过一次PS2……

□试用了Office 2007 beta2，比起Vista beta2而言，新一代的office要好用太多了。界面的全新设计可以说是颠覆了传统的操作习惯，更多体现在对用户“体贴”的人性化方面，用的时候有一种“你怎么知道我想干嘛”的感觉，期盼正式版的到来！

×像男人那样去解说！这一刻他不是一个人在解说，不是一个人！


▲Don't cry for me，Argentina...

阿迪





▲It's time to say goodbye.

1.白天上班，夜里看球有时候会很困。一个好的解说员除了能让观众对场上的形势有一些感性的联想和带来理性的分析外，如果还能附合提神功能就更加不错了。毫无疑问黄健翔做到了，他的解说就是CCTV转播本届世界杯的标签。

2.世界杯永远是一个缔造英雄的舞台。所谓你方唱罢我登台，新老交替是竞技体育的自然规律。虽然时间带走了这些老将们，但是却将他们留下的回忆变成经典。其实，这就是无所不在的人生。只要在有限的时间里做好自己，留下的回忆是否能成为经典已不再重要。

★I got a long long way to go
Before I can say goodbye to you
Oh，I got a long long way to go
Before I can say goodbye to all I ever knew
To you，to you…

乘坦



◇现在大家都习惯于说“Bye bye”、“See you”、“さようなら”之类的词来表示再见的意思，据我观察编辑部里最常用的是“Bye”，电话里尤其常用。6月里有一次跟朋友吃饭，告别时，朋友的GF对我说：“再见”，我愣是一时没反应过来（狂汗……）。最后坐进的士我还在回味那句至少3年没听到过的中文单词“再见”。挺奇怪的，我们为什么不喜欢说这个词，而惯用外语，难道这可以帮助我们掩饰什么……我朋友的GF是一家大公司的项目经理，每年都会去美国，她口中反倒不常蹦出英文单词来；而动不动就“Do I make myself clear？”的人，正是从来没去过美利坚合众国的我。

◇“……站在十字街口，渐渐地疲惫 / 你的一字一句，仿透我的心扉 / 我们都知道，彼此太过渺小 / 这世界太冷漠，要尽情地拥抱 / 我们应该笑，不应该争吵 / 只是我们太过平凡 永远办不到……”——邢智化2006年的新歌《我们之间》

卡伦





我从来没想到，橙色的荷兰离开的是如此早。虽然他们本届比赛的表现确实并不能令人满意，虽然他们的内部似乎出现了某些问题，虽然范巴斯滕违反体育道德的那次带球让我看了都想骂，虽然巴斯滕这届年轻的荷兰队真正的成熟应该是在两年后的欧洲杯，但当看到他们默默地离开赛场时，我胸中还是忍不住传来一阵揪心的痛。宣嚣渐渐淡去，屏幕上出现的是葡萄牙人拥抱相庆的景象，耳畔响起的却是“回家的路真短”那曲悲伤的旋律……

再见了，荷兰队……

胜负师

I 我的PSP在7月6日前终于又有了用武之地，那就是索尼自家的产品《LOCOROCO》。当然，这种超可爱的小品游戏基本上都是胜嫂在玩。胜嫂玩游戏不多，但都比较投入，玩《LOCOROCO》时身体会随屏幕摇摆，主编大人看到了还以为这款游戏有类似《瓦里奥大回转》那样的水平感应装置。误会，纯粹是误会啊！

II 胜嫂在看过日剧《一公升的眼泪》后引发泪腺大决堤，平均三集可用去纸巾一卷，人家戏里是一公升的眼泪，这戏外就是一公斤的卷纸，看来也不含糊啊！

III 本期推荐一首顺子的老歌《Only One》，很有意境的情歌。[不明了你从来不说 你累了 你累了也预留肩膀让我依靠 你的笑倒影了我的微笑 我会有多重要 因为有你才知道]

IV《铁拳 暗之复苏》快点来吧！《铁拳DR》快点来吧！《TEKKEN DR》快点来吧！



D·S



〓上期刚刚买来英格兰10号球衣，欧文就黯然告别了世界杯，该让我说什么好呢……更可气的是GOUKI居然还在一旁幸灾乐祸："幸亏你没买7号，否则你的一定是小贝。"TF之！——#



▲欧文，柏林在呼唤你。

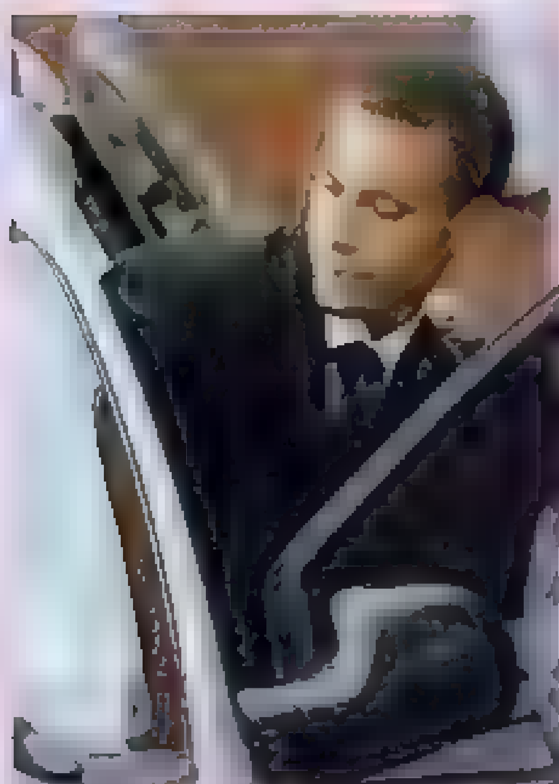
〓6月26日，典型意大利式胜利，非典型黄健翔解说。个人觉得，与其让枯燥无味的解说充斥耳畔，还是让激情的"非典"来得更强烈些吧！

〓口腔溃疡……一连持续了好几天，依然不见好转，现在基本不敢用左边的牙齿来嚼东西了。被逼无奈，刚才下楼一口气买了维生素B6、AD以及清火片若干包，外加溃疡贴膜数张，但愿能有效……（截稿前再次感冒，近几个月来基本保持着每半个月生一次病的频率，郁闷……）

〓看见几个新同事在玩《CS》，不禁技痒，遂与十六夜组队加入战团（地图：BLOODSTRIKE），结果被天得那叫一个惨……两年没玩这游戏，居然退化到这种地步……想当年我在大学机房里还是声名显赫的啊……T_T

〓7月，上海，美好的回忆，遗憾的回忆，永远的回忆。

雨涵



▲虽然喜欢英格兰的球迷大部分都喜欢贝克汉姆，不过我却比较喜欢这一个。



★Vitas居然出席了CCTV3的《俄罗斯知识竞赛决赛》，这家伙真是出了名了神秘啊！5个八度高音，真不知道他是怎么发出来的……《星星》和《歌剧》的穿透力是普通歌手所无法达到的！

★春季日剧终于完了，《欺诈师》虽然中间部分比较平淡，但是结尾部分还是颇有意境的，看来出续集是必然的了。今年夏季登场的日剧与春季相比丰富了不少，《Suppli》、《不能结婚的男人》是一定要看的！

★忽然发现自己很久都没锻炼了，稍微一运动就满头大汗不说，第二天还没缓过气。看来得多找找时间去登山拉练。

★世界杯的热潮依然疯狂袭击着编辑部，继续祝福英格兰和意大利走好。

GOUKI





◆世界杯月，觉得每一天都很"漫长"：8点起床，上班，下班回到家已是将近晚上9点，11点一场球，3点再一场球。不打加时的话就是5点，打加时的话就是6点……赶紧再睡上两三个小时，8点起床……周而复始。这样一来，一天中"醒着的"时间基本上差不多有19个小时左右，当然"漫长"了。

◆梅西脚下的那双"上帝之手"实在是太棒了……不过自己差不多找遍了世界的各大购物网站，发现这双鞋不是断码就是缺货，总之就是买不到……总算了解球星代言球鞋的威力了！我对这双鞋的要求已经从"能在鞋面上绣上名字和号码"（这双鞋可以让购买者将名字和号码绣在鞋上）降低到"能买到这双鞋就行！"了，但多边形说，你能亲眼看到这双鞋就算不错了！……我要能亲眼看到，我能不买下来么？顺便说一句，adiXXs，你不卖这双鞋，干嘛要在国内的官网上介绍这双鞋啊？这不让人干着急么？

◆7月1日凌晨，阿根廷的梦想结束了，我的梦想也随之结束。

◆黄健翔，我支持你！

邪魔天使



◆我果然是不能看意大利的比赛，每次看完全场，意大利都不会赢，因此为了意大利的胜利所以我不再看他们的比赛了。不过Pippo上场还是要看的，结果就看到Pippo进球了，那个激动啊，嗯！

◆《VP2》限定版的希尔梅丽娅的模型实在是……还好，还没到"超级邪神"的地步，倒是鲁法斯那枚戒指很不错。



▲意大利队不愧为"意大利国家男模队"，那量身定做的D&G的西服，口水啊！

◆这次的《VP2》有好多恶搞的东西，比如某个饰品上写的"红色、三倍速度"的某蜜蜂。

◆弗蕾太强了，你才是真正的女王啊！（\^o^/）

小白龙



Ⅰ.初次见面，请大家多多指教，希望能与大家一起成长！

Ⅱ.毕业礼当天，大学的好友在球场上说的一句："看啊，这就是我们成名的地方！"让小龙感慨万千，其实大学生活也不如自己想象中的那么糟，只是快乐的回忆总会在不知不觉中被烦恼掩盖而已。大家可要好好珍惜在学校的时光哦。

Ⅲ.在大学阶段最后一次聚餐中，小龙一反常态地大吃大喝了一回，而后果竟然是大病一场……母亲大人终于有机会说那句久违了的经典台词了："看你还敢不敢乱吃东西！哇哈哈……"

Ⅳ.Liquid Tension Experiment是小龙在大学阶段最喜欢的乐队之一，在此推荐给大家。

星夜



★天气变化无常，最近编辑部相继有多人病倒。一直身体还算不错的我也终于感冒了，不过倒不是因为天气，而是某个周末外出逛街逛到头昏脑涨，回家后就病倒了。逛街真是一项比加班赶稿更痛苦的任务啊！

★截稿之后就可以去看《超人归来》了。不过在邀女友一起看时遭到了严厉拒绝，理由是：看那幅打扮就知道不好看了！……内裤外穿和电影好不好看真的存在因果关系么……

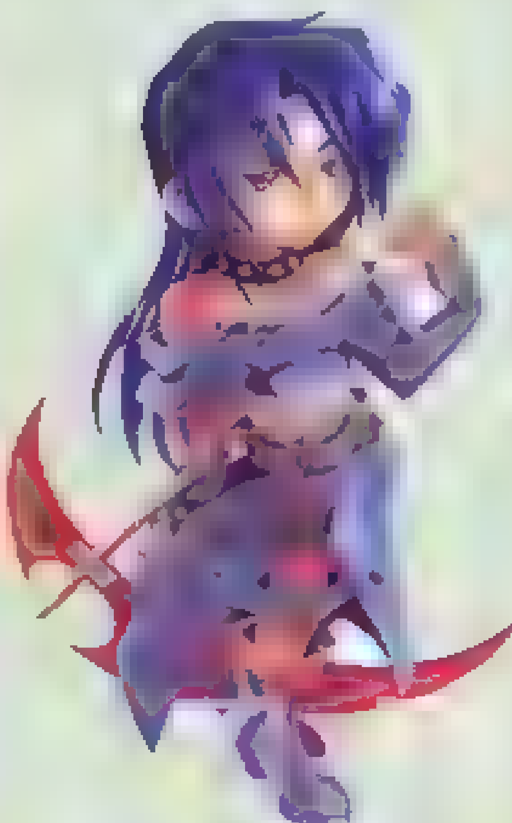
★某位朋友向我诉苦："最近头脑发热，一不小心买了套160平方的破房子，现在只能靠拼命写稿度日了。"看得我义愤填膺，当即答曰："最近头脑发热，一不小心租了套35平方的豪宅，现在只能靠拼命透支信用卡度日了……"

十六夜

☆这一段时间编辑部所在城市真是两天一小雨，三天一大雨。有这么多的水咋就不知道分点儿给北边呢？这边下得冒泡，那边旱的冒烟，唉……



☆目前为止，十六夜追看的4月新番已经基本上结束得差不多了。其中印象最为深刻的就是《黑礁》与《Fate》。前者无论是剧情还是人物性格都是超反传统的，而能在里面听到富泽美智惠的声音真是让人好一阵感动。《Fate》可以说是备受争议，但对于十六夜来说看到自己喜欢的角色动起来就已经很满足了。（我承认自己没啥追求……）



☆上期在这里说好的美少女栏目，因为《VP2》攻略篇幅增加不得不延至下期，在此向各位同好道一声歉。不过这样一来也可以更好地收集大家的意见，不然就只能从Email中寻找答案了。



飞车小特辑

栏目主持 胜负师 Email game3@ucg.com.cn



皮克斯与迪士尼的复婚纪念作

[汽车总动员] Cars

导演：约翰·拉塞特 配音：欧文·威尔逊、保罗·纽曼、邦妮·亨特 片长：116分钟 发行：迪士尼 上映日期：2006年6月9日

皮克斯王者归来

自从与皮克斯撕破脸后，迪士尼一心要在3D动画市场凭一己之力捍卫其昔日好莱坞动画帝王的荣光，无奈现在的动画长片市场风起云涌，群雄割据。在类型片鲜有扛大旗者，以及大制作也未必能让观众买账的大环境下，动画电影却大有旱涝保收之势，使得很多影人都想来分一杯羹。近年来，梦工厂的《怪物史莱克》，蓝天工作室的《冰河世纪》是叫好又叫座，甚至在奥斯卡也有所斩获。去年11月由迪士尼独立推出的首部3D动画长片《四眼天鸡》，尽管取得了2.8亿美元的全球票房，但却未能得到良好的口碑，且与皮克斯作品最低的3.6亿的全球票房仍有明显差距。没有皮克斯的迪士尼在3D动画领域可谓地位不保。

于是今年1月，迪士尼以74亿美元正式收购皮克斯，并由皮克斯现任总裁艾德·卡特穆尔担任迪士尼动画部门的新总裁，由约翰·莱塞特担任首席创意官，除动画制作外，还将进行迪士尼主题公园的设计。不过迪士尼动画制作部不会与皮克斯合并，二者将各自独立运行，皮克斯的一切都会保持不变，皮克斯将会有充足的创意和发展空间。而这部以汽车为主角的全新作品便是在这种背景下诞生的。

作为业界先锋，皮克斯作品所包含的丰富想象力和超凡的制作水准可谓有口皆碑。而《汽车总动员》中最引人注目的便是高度拟人化的角色形象，不但有着汽车的明显特征，又具备卡通应有的局部与细节夸张。而且影片中的卡通汽车摆脱了同类作品中的一些惯例，解决了汽车拟人化中存在的一些难题。比如眼睛等于车灯的传统设定变成了车窗，而把普通动画中常忽视的挡泥板设计成了嘴，使用专属的车型与鲜亮的色彩来表现角色的不同性格，让众多鲜活的卡通形象跃然



马昆



哈德逊

1951年的Hudson Hornet，表面上是位沉默寡言的乡村医生，实际上曾是比赛车坛的风云人物。



国王

1970年Plymouth Superbird，赛车界的元老，有着辉煌的战绩，这次比赛后就会退役。



莎丽

迷人的2002年保时捷911，因厌倦了都市生活而来到小镇，经营着一家汽车旅馆。



马特

小镇上的老拖车……是影片中的开心果。



菲尔默

1960年的大众Westfalia，是一位自然主义者，常向别人推荐自己酿造的有机燃料。











于银幕之上。当然，皮克斯成熟的CG技术也让影片的画面素质有足够的保障。车体不同角度的光源反射，车子扬起的尘土，漂移时轮胎与地面的磨擦都可以看出其细节水准。至于沙漠公路的绝壮景致，也是皮克斯高超的CG技术又一次给予观众的视觉惊喜。为追求激烈赛车场面的真实再现，制作方还特地请来了F1世界冠军迈克尔·舒马赫和法拉利车队担任本片的技术顾问，冠军赛车“国王”的配音演员是美国赛车史上的传奇人物理查德·佩迪，其专业程度可见一斑。

《汽车总动员》的导演约翰·拉塞特是皮克斯的副总裁，也是3D动画界的领军人物。他总是以奇思妙想和幽默细胞为影片注入成功元素，创造了诸如“《玩具总动员》系列”、《蚁哥正传》、《怪物公司》、《海底总动员》、《超人总动员》等经典之作，其执导风格也让观众再次领略到了原汁原味的皮式动画，而影片也的确有许多看点，值得向动画爱好者们推荐。

闪电小子的66号公路行

“闪电小子”马昆是一辆改装赛车，虽非系出名门，但其个性张扬，资质过人，跑起来可谓风驰电掣，在第一次参加活塞杯大赛时便与著名的赛车王者“国王”以及为比赛不择手段的恰克三分天下。在最后一站的比赛中，年少轻狂、缺乏团队精神的马昆因自作主张，不换轮胎，而在紧要关头爆胎而丧失了优势，与另两名对手战成平手，而决定马昆前途的是一个星期后在加州举行的三个人的附加赛。

在赶往比赛场地途中，马昆一路想象着获胜后那诱人的合约，金钱、美女、声名、地位也会接踵而来，却不慎从集装箱中跌落到荒凉的66号公路上迷了路。惊慌失措的马昆横冲直撞，将冷清的公路小镇“散热片泉镇”的一段道路搞得一团糟。小镇保安官逮捕了马昆，而马昆被判修路，不得不很不情愿地留在了小镇。镇上的人纯朴善良，认真修路的马昆也赢得了大家的谅解。马昆与老吊车马特成了好朋友，并结识了迷人的保时捷萨丽，两人互有好感。马昆还意外发现镇上德高望重的哈德逊医生是当年的车坛传奇，在他身上马昆不仅学到了技术，更重要的是学会了做人的道理。

失踪了数日的马昆让赞助商和媒体忙得不可开交，终于回到赛场的马昆总在脑海里想着小镇上的种种经历。而此时，小镇上的众人组成团队来帮助马昆，让闪电小子如虎添翼。浑身是劲的马昆为理想为支持他的朋友们而拼搏，一场激动人心的比赛就此展开……

可以看出，《汽车总动员》的剧情依然延袭了好莱坞动画励志、成长、团队、友谊、爱情等积极的主题，又巧妙融入了激情四溢的赛车元素，对于有着浓厚汽车文化的美国本土来说，能让观众产生一定的共鸣。不过现在的家庭型动画长片的剧情有些万变不离其宗的感觉，所以本片在剧情上的突破性并不是很大，而且幽默搞笑的成分也不及皮克斯的前几部作品那么浓烈，相对来说要内敛一些。结局的变数出人意料，但也在情理之中，甚至有些煽情。具体的细节还是留待观众自己去品评吧。

开局强势 后劲不足 前景扑朔

《汽车总动员》于6月9日起在北美上映，首周(3天)票房即达6280万美元，考虑到影片首映与世界杯开幕撞了车，又因为前不久的《冰河世纪2》、《篱笆墙外》等优秀作品所引发的第一波动画高热有所退烧，在这等不利因素之下还能取得如此大好开局，不得不让人感叹皮克斯的王者之气。不过媒体对本片的综合评分为B，相比《海底总动员》、《超人总动员》的A-评价，的确有些不尽人意。这也就造成了第二周票房近50%的跌幅，第三周再跌33%的局面，后劲可谓严重不足。

当然，前三周票房1.5亿的成绩还算不错，按此势头发展，最终北美票房破2亿应该也不在话下。但以皮克斯作品横向比较来看，这样的表现可能很难过得了自己这一关。皮克斯与迪士尼合作了6部3D动画长片，其北美票房的平均成绩高达2.43亿美元，无论是媒体还是观众都给予了极高的评价，可谓叫好又叫座。现如今即使按最佳状态推算，《汽车总动员》的北美总票房只能接近于平均分，评论界也没有对本片有更多的倾斜。对奥斯卡野心勃勃的皮克斯来说，这样的局面恐怕并不十分有利。毕竟2006的秋冬两季，3D动画依然有潜力作品蓄势待发，对3D动画的“一哥”位置发起冲击。但愿《汽车总动员》的全球票房的逆袭能够帮助本片更上层楼，让这群可爱的飞车党能跑得更远。





一个赛车老手，不惜使用卑鄙的手段赢得比赛，却总是活在国王的阴影之中。



游戏立方 GAME3

Vol:105

客座主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

说起来胜负师担任游戏立方的"客座"主持已经很长时间了，这一客就客得有点反客为主了，实在是不好意思。因为改版以及其他的一些工作需要，从下期开始，立方的很多实际工作会转交由ACE飞行员来负责。而事实上，这也算是物归原主，因为立方与共享的概念最早也是由飞行员提出并进行实践的，只是他的暂时离开才将工作交给了他的战友。相信他的回归会为这个元老级的栏目带来新的活力，也希望各位读者能够支持这位新上任的老主持！（特别插播：本期立方有胜负师的秘密花园哦，不要错过！）

多边共享区

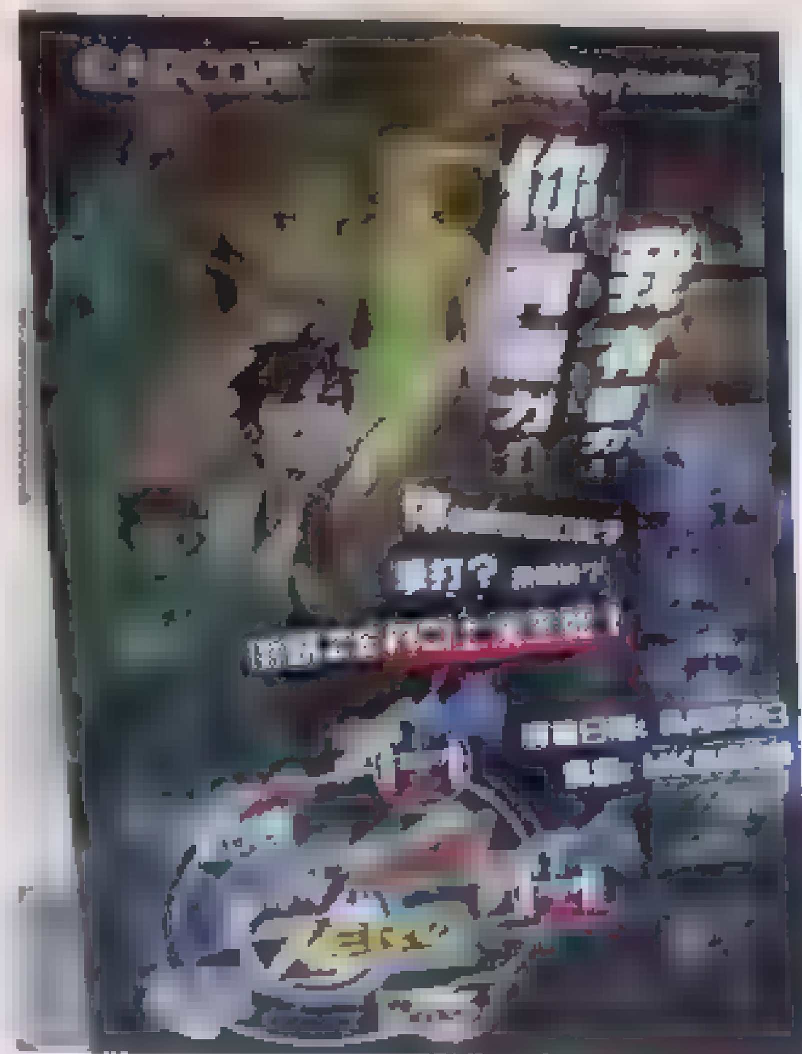
ENTER THE GAME

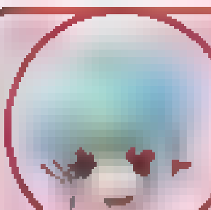


谁是2D格斗真正长青树?

游戏移植是一件非常体现游戏厂商诚意的事情，很多经典作品的移植工作都被游戏厂商给马虎过去，结果就是像没有泳装美女的游泳池一样索然无味。所幸，精于此道的Capcom在对待游戏的移植工作时，还是比较用心的——特别在《街霸》这件事情上。

《街霸ZERO》作为2D格斗游戏一个"不灭的神话"，为广大的格斗游戏爱好者所痴迷，前阵子推出的合集版本《战士的时代》又让我们有理由重温旧梦。除了完全移植各版本之外，还加入了很多的新要素和隐藏要素。5月底，《战士的时代》在香港发售时，特别制作了一款中文版的原创海报，"你有压力！我有压力！"——仿佛这句话最近已经成了流行语了？战吧！《街霸ZERO》上决生死！[GOUKI 提供]





来自寂静岭的女仆

对于游戏玩家而言《寂静岭》不会陌生，而以它为蓝本改编的电影在今年上映之后获得了普遍的好评，这在由游戏改编的电影中也的确属于比较少见的了。

7月8日电影版《寂静岭》将在日本公映，于是秋叶原的咖啡屋也开始打起了这个主题的念头，于是身着"绷带护士装"的女仆开始在咖啡屋中出现了。与此同时，咖啡屋还有在公映期间限定的菜单，比如带有浓郁"寂静岭"风格的"鲜血生榨番茄汁·红色金字塔咖喱饭套餐"，不过看到这样的套餐，想起游戏中的样子，你真的有胆子吃吗？[邪魔天使 提供]



▲护士装+眼镜娘，这样的组合你能忍受得了吗？



▲带有强烈"寂静岭"色彩的套餐。



机皇至傲最后的作品?

不晓得各位读者是否听过有人把SNK的主机NEO·GEO称为"机皇至傲"，这很可能是港台那边的叫法。当第一次听到这个充满霸气的名字时引发了我无限的遐想。于1990年发售的NEO·GEO主机虽然没能在激烈的竞争中拔得头筹，不过由于采用与SNK的Multi-Video System(MVS)街机几乎相同底板，所有个人认为这在真正意义上做到了"把街机搬回家。"16年风雨过去了，这台拥有强大生命力的主机还在推出新的作品。名不见经传的日本厂商NG:DEV.TEAM预定于今年7月10推出一款类似《R-Type》的原创射击游戏《Last Hope》。从各方情报来看，这款作品难度相当高，它很可能成为NEO·GEO主机最后的作品。不仅如此，今年第四季度《Last Hope》还将登陆到DC主机上。听到这个消息是不是勾起了一些玩家对这两部老主机的怀念之情呢？[ACE飞行员 提供]







"真·三国无双之父"透露情报

光荣最近在台湾省举行了一个玩家见面交流活动。有"真·三国无双之父"之称的友池隆纯先生也亲临现场。由于适逢游戏主机更新换代之际，因此广大玩家对次世代版《真·三国无双》也相当关心。在交流中，友池先生透露说，目前ω-FORCE正在全力开发PS3游戏《剑刃风暴 百年战争》，次世代版《真·三国无双》的制作刚刚上马，目前正在向各方面收集有关新作的意见。

在友池先生眼中，次世代版《真·三国无双》一定要是完美的作品，因此在找到并实现突破性的构想之前，不排除中止开发新作的可能。而对玩家们提出的改良首要要素采弥补当前动作部分的不足时，他表示《真·三国无双》的本质是动作游戏，所以绝不能忽视动作部分。他表示武将的能力和使用武器的变化才是目前最需要突破和改良的部分。

对于一心想快点玩到次世代版《真·三国无双》的人来说，听到友池隆纯先生的话之后不免有些失望。不过看到制作人对新作严谨的态度，我们也不由地为之叫好。眼下还是让我们期待《剑刃风暴 百年战争》吧！[纱迦 提供]

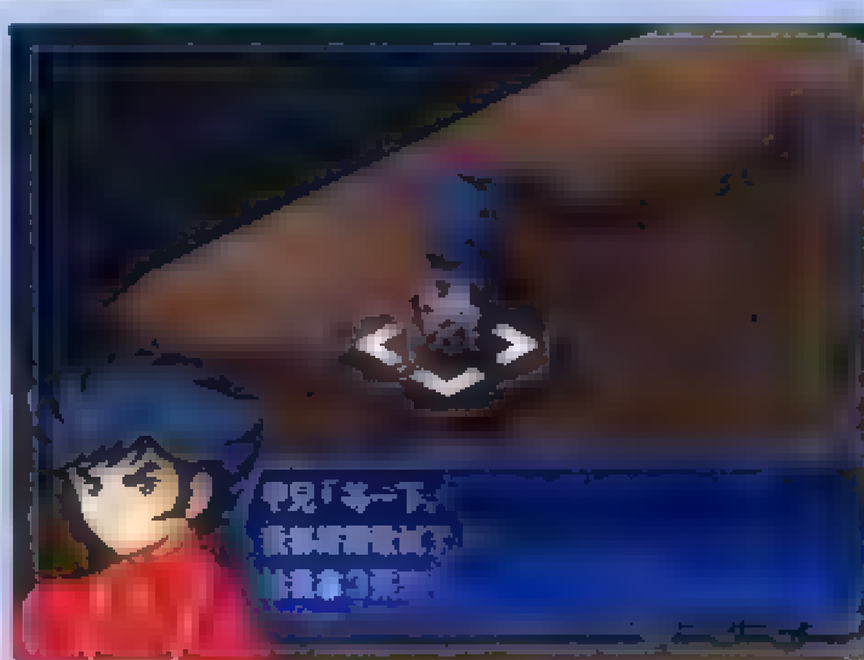


▲友池隆纯(中)与玩家的合影。



《伪·第三次机战α》面市！

最近，D版市场上突然出现了所谓的“三战α中文版”，令国内广大“机战犯”为之兴奋一时。不过很可惜，经过实机检验测试后，这个明显由台湾D商用翻译软件“汉化”而来的作品乃是个不折不扣的骗钱之作，其中文剧情大概只持续到前三话左右，接下来的部分就变成了“日文+零星中文+乱码”的形式，此情此景，与当年MD时代的那个所谓“《梦幻模拟战Ⅱ》中文版”几乎如出一辙……现放出部分截图如下，还望广大读者能擦亮火眼金睛，切勿上当。[D·S 提供]



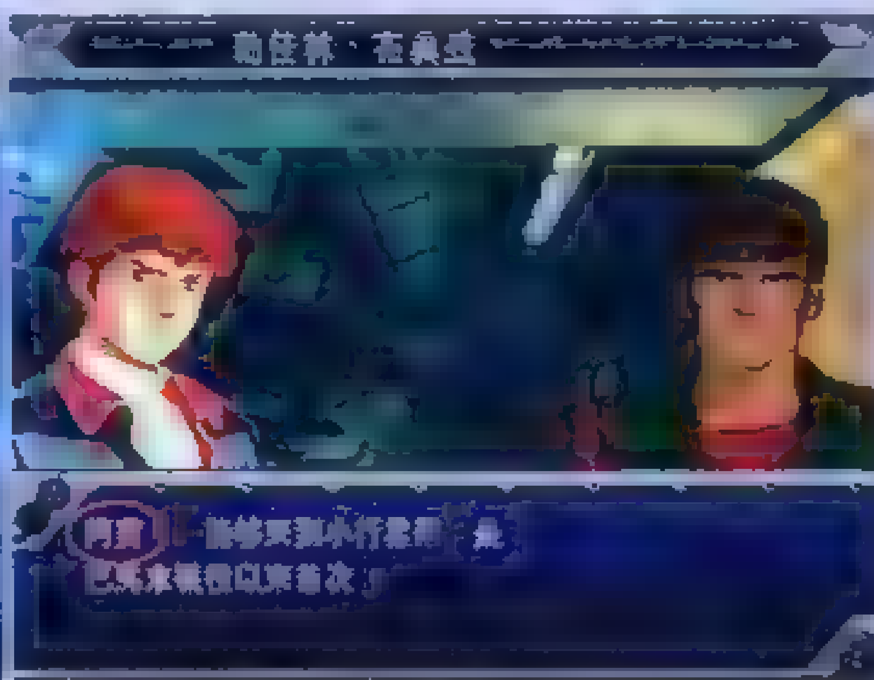
▲这是目前让人最寒的对白，看到这样的翻译，连我都“跃跃欲试”地想要把盘掰成两半。



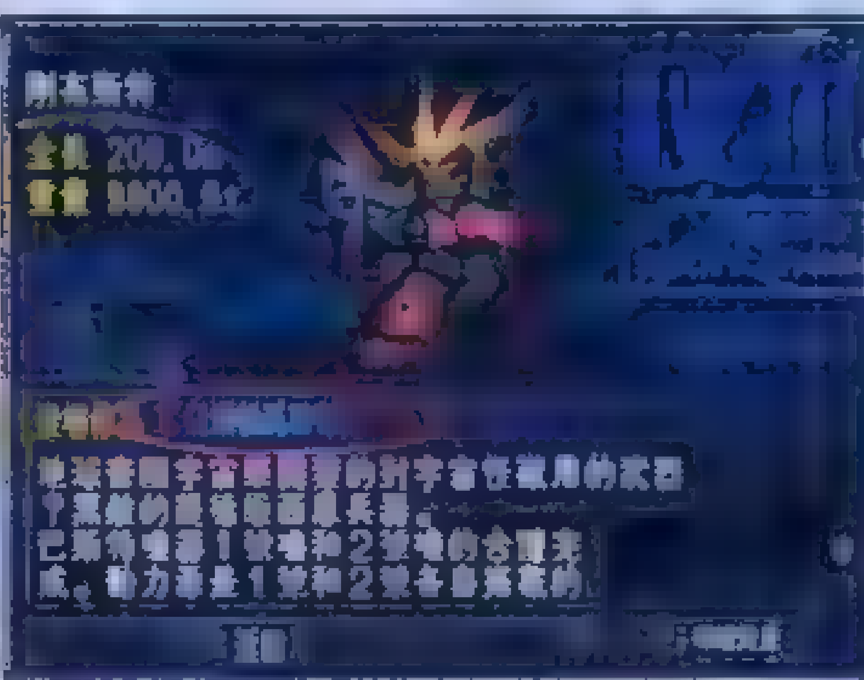
▲几话过后终于原形毕露，这对白简直同《生化危机4》中村民们的“马他鲁，高乐高！”有得一拼。



▲极其业余的美工修改痕迹。



▲第一话幕间的剧情对话，翻译还中规中矩，其中对阿姆罗的译名“阿宝”是典型的港式译法。



▲第一次知道原来《飞跃巅峰》还有这个别名……



▲不愧是“中文版”啊！我敢打赌，下一首曲子一定就是《在希望的田野上》。



《光明之泪》3次元化始动！

由SEGA推出的A·RPG《光明之泪》相信大家都不会陌生，而游戏最大的魅力可以说就是由著名的同人画家Tony设计的登场角色了。提到Tony，可以说真的是路人皆知，他笔下的角色(尤其是女性角色)具有一种独特的柔美感。今年6月，SEGA与著名的模型制造厂Maxfactory联手推出以《光明之泪》中人气角色为题材的PVC完成品，而第一弹就是超受玩家欢迎的精灵弓箭手爱露雯。这款作品计划将于9月发售，而随后将陆续推出其他角色，喜爱《光明之泪》的玩家或是“萌”Tony笔下人物的读者可要留意了！当然，在以后的“模型地带”中也会为大家做进一步介绍。[十六夜 提供]



▲左数第二位就是传说中的Tony，左数第三位则是Maxfactory的开创者MAX渡边，另外的两人是SEGA的代表，他们正在讨论原型的用色以及造型的调整。



最漂亮的便携式N64

是的，你没有看错！虽说N64并没有所谓的官方便携版，但是很多国外的DIY达人都将“魔爪”伸向了这台上个世代的任氏主机。其中就有著名MOD达人BenHeck所制作的“N64P”，其作品突出个人风格，黑灰色的外壳使N64P的金属质感比较强。

而前不久，国外玩家Marshall又制作了一台名为L64的N64便携机，可以说是目前为止自制N64便携机中最为美观的一个了。机身整体结构与DC手柄有些相似，主体采用了白色，看上去十分精美。不光是外形上的出众，L64还具有突破性的一点，那就是在机体下方设有手柄插槽，可供四人同时游戏，这在一定限度上加强了此类DIY主机的实用性。不知道这样的主机有没有可能量产呢？[胜负师 提供]





《垄断》推出任天堂珍藏版

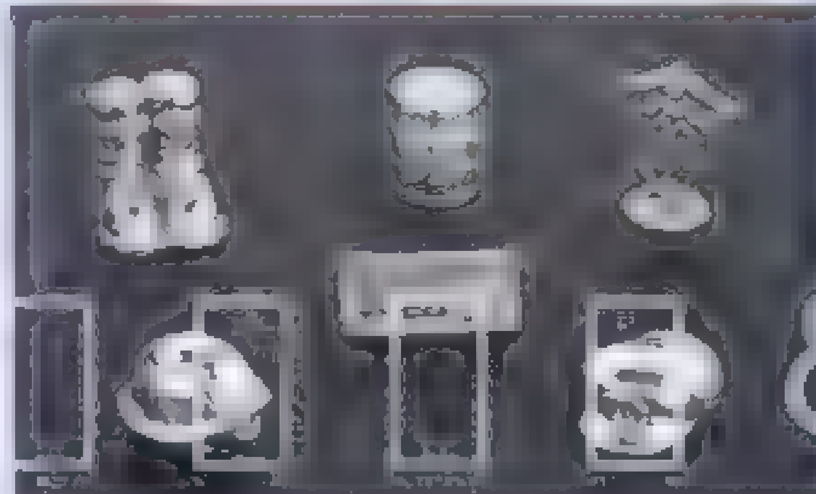
通过买卖房地产成为最富有的人从而获胜的世界最著名的桌面游戏《垄断》(MONOPOLY)将推出任天堂特别版本。美国的USAOPOLY公司预定于2006年7月推出使用了马里奥、大金刚、塞尔达、银河战士等任天堂人气角色制作的“《垄断》系列”新产品——《垄断：任天堂珍藏版》(MONOPOLY：Nintendo Collector's Edition)，售价为35.95美元。

游戏制作人Derek Stucker表示：“作为握着任天堂手柄长大的人，能制作这款游戏就像是做梦一般。在游戏开发的过程中，我们采用了能够使新老玩家们都获得满足的游戏角色，我坚信一定会使像我这样从NES(FC)时代开始玩游戏的大人和从NDS、Wii开始接触游戏的小孩子都能获得乐趣。”

所有《垄断：任天堂珍藏版》的相关内容都是为最狂热的任天堂FANS专门制作的。此外还包括可收集的赠品，比如马里奥的帽子、库巴的壳、大金刚的桶、海拉尔之盾、FC手柄以及林克的金属靴等。[levelup.cn 提供]







有读心术的网站

最近编辑部流行起了一个有趣的网页小游戏，该网站声称自己在20个问题之内便能知道你脑子里想的东西。游戏的玩法很简单，只要先想一件具体的东西，但想的不能是一个抽象的概念，也不能是特定的人物、地点或事件。人工智能会问一些比如“你能不能把它放在口袋里？”、“你会在公共场合使用它吗？”之类的是非题，只要游戏者按正常逻辑以是、否等方式回答问题，(更细节的回答可参看此网页上的规则)那么在回答20个问题左右，正确的答案就会跳入你的眼中。有兴趣的朋友可以试一试，看看能不能把人工智能难倒。(20问游戏网址：www.20q.net)



醒目 从下期开始"问题小卖部"会做出一些相应的调整，在每期的开头追加"本期关键词"的索引框，让大家在阅读的时候能够迅速把握本期问题中的重点，同时也希望大家继续支持《问题小卖部》，胜负师也会尽自己的所能，尽可能多地解决大家在游戏中的遇到各种疑难杂症！

胜哥，您好！请问《深渊传说》中，到达ケセドニア后，可以第三次去给ありじごくにん东西，可"ミラクルグミ、パナシーアボトル、リンゴ"这三样是什么东西呢？怎样才能得到？[karakasevic]

其实这三样东西都是游戏中十分常见的物品，ミラクルグミ在游戏中期的オラクル本部可以从宝箱中获得，而パナシーアボトル则在大部分城镇的道具店里可以买到，リンゴ作为食材当然就是在"料理店"购买咯，最后交换会获得シーブスマント(回避+5的斗篷)。

胜负师大哥，请问《FFXII》中大灯台地下层里的一个超强怪兽(像一个罐子，90多级对它物理攻击0伤害，魔法伤害也0，他会使用单体最大伤害黑魔法，对我物攻一下5000～6000HP)怎样打？我用必杀技十连只打了它2/5HP，它太凶了吧……[正大 李]

虽然它看起来很强悍，但只要掌握了正确的攻击方法，那它就只有让玩家蹂躏的份了，如果你要以正常的实力和其对抗，多半都会以失败而告终。这个怪物并不会主动攻击我方，所以战斗前先关闭我方所有同伴的"Gambit"，之后打开道具菜单并选择使用エリクサー(俗称圣灵药，最强的回复道具，某些任务的奖励物品)，然后按下L1或R1键将使用的目标切换到敌方，一旦对其使用它就会开始不停地逃跑，此时我方所有的攻击都不会遭到反击，你就可以很轻松地干掉它了。最后提醒你一下，消灭它之前记得把之前使用的エリクサー给偷回来哟！

各位小编好，小弟有几个问题，希望能得到大家的解答。①PS2的硬盘就是电脑的硬盘吗？②如何才能用PS2进行网络对战，我们这里的BOSS说在中国基本不可能，就算行，也要花很多钱，是这样吗？[zealf]

①如果你是想为自己的PS2添加硬盘，那么你可以根据自己的需要使用SONY发布的官方PS2用HDD，或标准IDE接口的硬盘，而后者则与普通的电脑硬盘无异，只要多留心一下兼容性的问题就可以了。②因为目前索尼并没有在国内架设专用的PS2对战网络，所以那位BOSS告诉你的也并非是句玩笑话，如果你想体验到网络对战的乐趣，那只能通过网络连接到日本或欧美的服务器，不过幸好大多数的对战服务是免费的。

胜负师你好，这次我在《古墓丽影：传奇》中被不幸的卡住了，在第三章大厦内消灭了所有的敌人会到达一个办公室，用绳索拉动大型屏幕后，我按照攻略上说的方法用枪去破坏屏幕上的两个拉环，但是我跳上跳下试了很多次都无法用枪瞄准那两个拉环，究竟要怎么才能把它们破坏掉呢？[贵阳 Ada]

这里跟你说一声抱歉，由于小白龙在撰写攻略时，忽略了一些比较细节的地方，所以才让你误会了这句话的意思。这里必须按下R3键进入"第一人称视角"才能够很容易地瞄准两个拉环并将它们破坏，就像你在信中所提到的"这款游戏制作得很不错，真的不想在这关搁浅"，祝你游戏愉快、早日通关。

各位小编好，有两个关于《怪物猎人P》的问题急需解决啊。①のりこねバッタ这种材料如何才能得到呢？②蓝龙王ドスランボスの头到底怎么才能取得呢？我打了N次"密林任务"都没有找到。[广东 冯小棠]

①要得到这个材料，你需要先完成村庄中所有的5星任务，这样就可以花7500pts(在村庄中不断地进行物品的交易就可以令点数上升)将ココット农场中的"虫の茂み"点升级到最高的"虫の木"，然后每次完成任务后都可以回到这里进行采集，其中就有一定的几率获得のりこねバッタ。②ドスランボスの头在5星级以上的任务中击败蓝龙王，通过剥取才能获得，如果只是单纯把它击败，自然是无法获得的。

各位小编好，虽然又要问猫太一些很菜的问题，不过谁叫这里是问题小卖部呢？①《怪物猎人2》真是一款好游戏，可有一点让我始终搞不懂，为什么BOSS体力低的时候会有逃跑的设定呢？野猪王我已经打了很久了，尝试了很多种武器可就是打不过去，每次都让它跑掉，有什么好方法可以顺利解决掉它呢？②PS2上有没有类似《暗黑破坏神》的游戏吗？能否推荐几款呢？[合肥 刘枫亭]

①建议你在旁边没有其他杂兵的情况下与其战斗，它的连续冲撞威力很大，所以战斗时千万不要不顾一切的猛攻，每次躲避开冲撞后，立刻上前攻击，如果其转身就要迅速闪开或防御，当其濒死时，它会逃跑到9区去睡觉回复体力，即使你没有追上，直奔9区中找到它，就能给予最后的一击。②PS2上类似《暗黑破坏神》的游戏还是蛮多的，美式日式的都有，由于篇幅的关系，猫猫就先推荐《光明力量NEO》和《博德之门》这两款游戏给你吧，希望你能在其中找到"似曾相识"的感觉。

胜负师你好，我最近入手了Xbox版的《死或生3》，反复打了很多遍，也不见新的模式出现，而且能用的角色老那么几个，究竟是为什么呢？[云南 樊保宸]

这里你要先确定自己是否已经将所有初始角色的"Story Mode"通关一遍，这样就可以开启游戏中大部分隐藏模式，而要令本作隐藏角色"EIN"出现，除了满足上一个条件之外，还需要使用"Hayabute"挑战"Survival Mode"，在分数达到前三名后就可以在"Ranking"上签名，此时输入"EIN"就万事OK了。

不好意思又来打扰胜哥了，目前遇到一个问题希望你能给予回复。《怪物猎人P》中的HR是什么含义？如何才能让它升级呢？[上海 倪励帆]

这里的HR其实就是指的Hunter Rate(猎人等级)，在下载的某些任务中会作为限制条件出现。要令它升级的方法则是需要完成特定的任务，下面就为你列出一个表格，希望能够帮到你：(以下任务都需要在集会所接到，并不一定要完成所有的对应任务，只要"紧急任务"出现并完成就可以使HR等级上升)

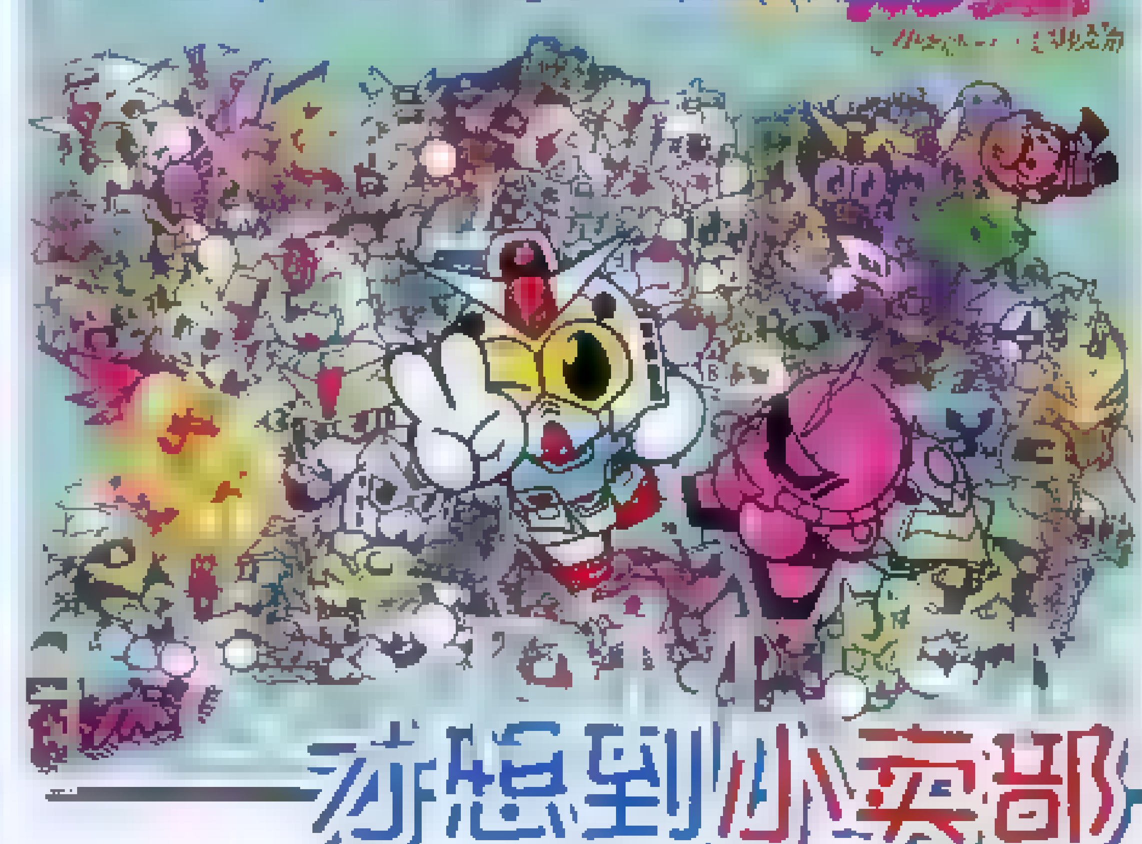
等级	对应的任务	紧急任务
HR2	密林の大怪鸟	四本の角
	怪鸟イャンクック袭来	
	イャンクックを捕まえろ	
	湿地带の毒怪鸟	
	グリョス捕获指令	
	砂の海を泳ぐもの	
HR3	见えざる飞龙バサルモス	巨大龙の侵攻
	暗の中の飞龙	
	フルフルを生け捕りこせよ	
	密林の水龙	
	沙漠の水龙	
	死斗！角龙ディアブロス	
	胁威！蛮龙グラビモス	
	一对の巨影	
HR4	怪鸟イャンクック袭来	电击の二重奏
	夹击のイャンクック！	
	湿地带の毒怪鸟	
	密林の水龙	
	猛毒の包围网	
	2つの砂影	

胜负师大哥，我最近在玩《幻想水浒传V》，当初玩的时候没注意看攻略，错过了第一次SLG战后面应该触发地好星的事件，于是按照攻略的说法，终于在女王亲征战前收够了60人(石板上一共是71人)。但是找到他，他依然不肯仲间，马上就是亲征战了，不知道是不是我哪里错误，还是少收了人，希望胜负师大人帮我解答。[howdoyou]

你所说的地好星オボロ，在游戏流程中一定要掌握好每一次和他对话的时机，不然很容易就会彻底失去收得的机会！这里就给出由实习编辑心情味道亲自验证过的最终修订版，希望能够帮到你：(以下的流程以第一次SLG战斗结束后开始，出现的选项全部选择第二项，一定要在女王亲征前收得，否则他将永远消失)

①到港口的侦探船里发生事件；
②当剧情发展到寻求オボロ帮助时，先去宿屋与柜台边的白衣人对话，出门会发生情节；
③跟踪两人来到港口，再次发生情节，之后跟随老鼠来到バロウズ官邸前；
④返回侦探船，自动前往"南の船着场"，随后进入ロードレイク，发生情节；
⑤返回"南の船着场"，发生剧情战斗，之后自动回到レインウォール；
⑥获得黎明的纹章后，前往ラフトフリート入口附近的侦探船发生情节，之后再与其对话；
⑦大本营获得后，前往ラフトフリート入口附近的侦探船与其对话；
⑧レルカー烧毁后，前往ラフトフリート入口附近的侦探船与其对话；
⑨山贼讨伐事件后，前往ラフトフリート入口附近的侦探船与其对话。

不要等问题成堆



才想到小卖部

秘密花园

胜贵评语：一说到三国游戏，人们首先想到的是光荣——或者说是“《真·三国无双》系列”。而说到三国人物，对玩家来说也是“无双式”的造型最深入人心。这次要与各位分享的是世嘉推出的大型卡片街机游戏《三国志大战》的一些卡片，它们由多位不同的画师绘制，其中不少角色设定极具新意，有些形象对于“无双众”来说可能是颠覆性的，呵呵！欣赏一下吧！

主题：三国志大战

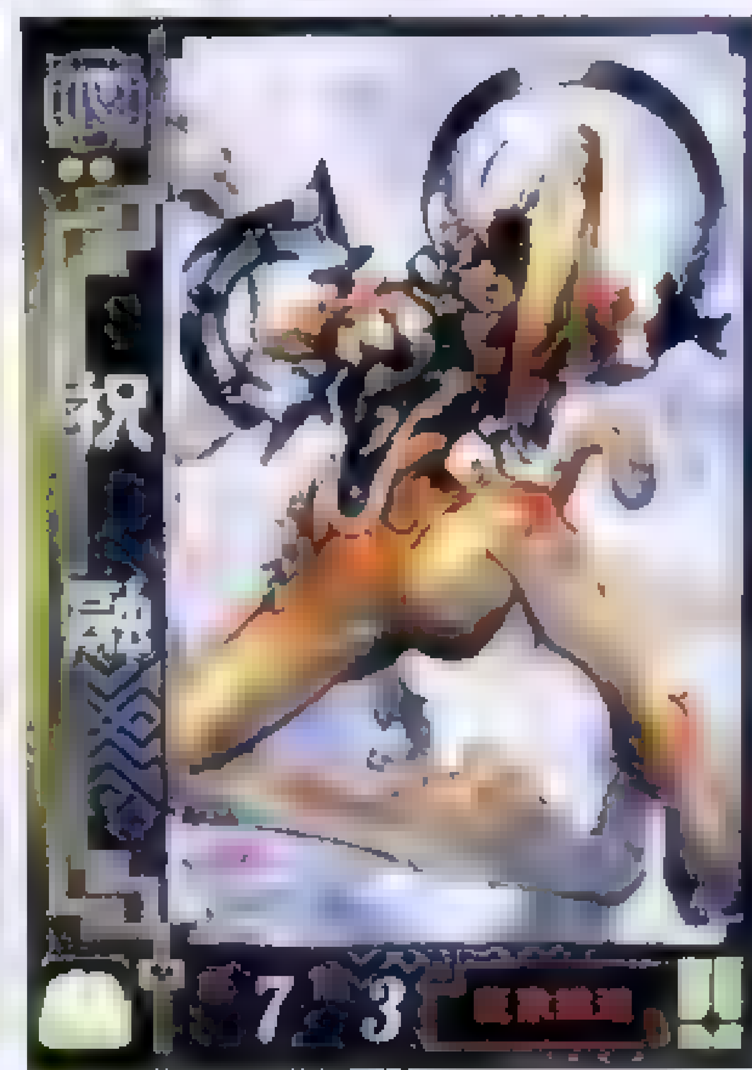
多么俊朗的造型啊！怎么看也不像是一代枭雄。（绘制：狮子猿）

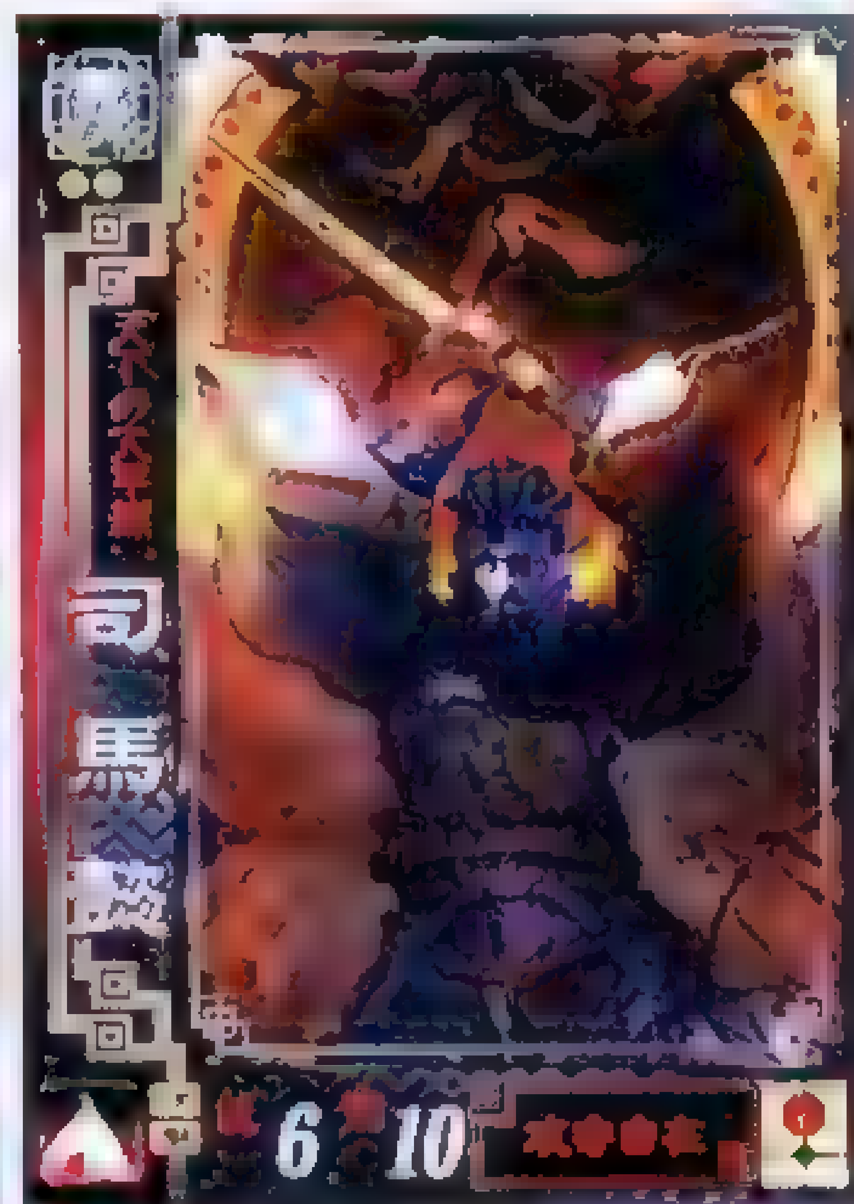




如果有“张姐姐”的粉丝为了这张图将本期CG焚毁，我一点都不会感到奇怪。（绘制：小城崇志）

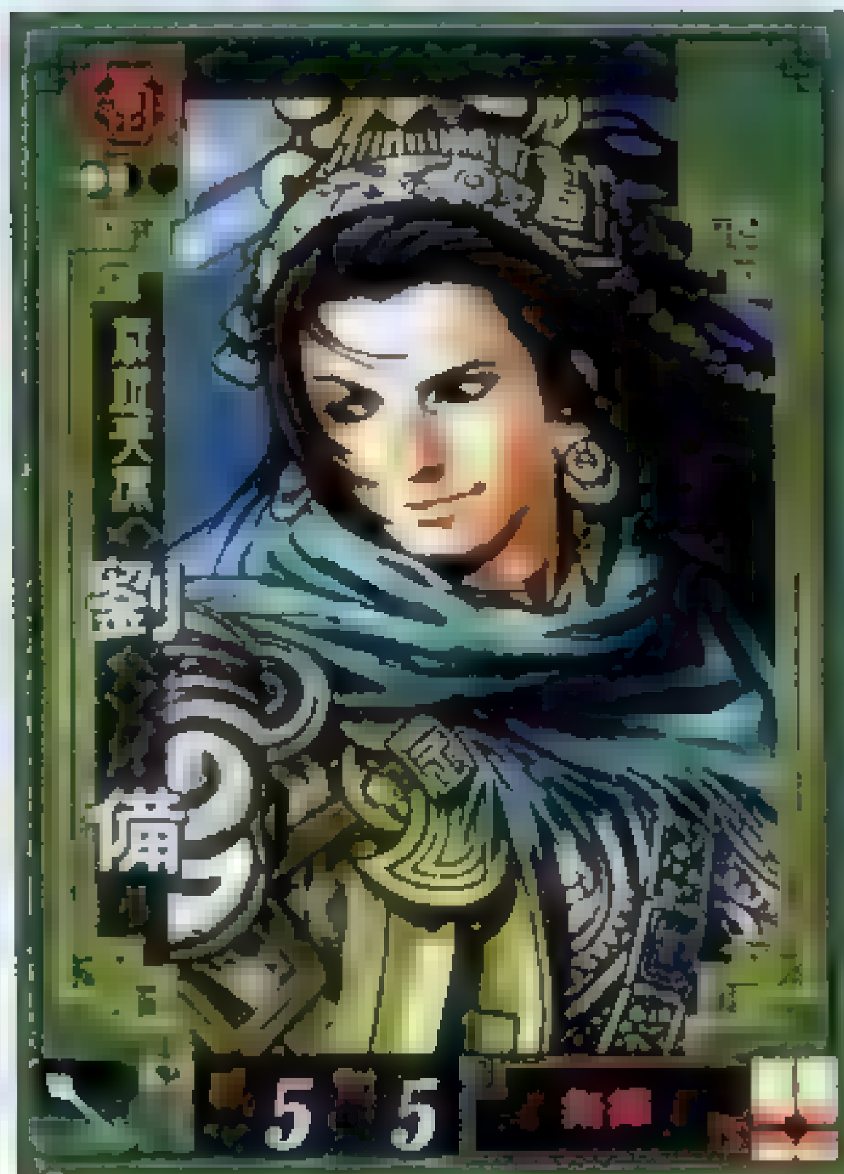
比起曹操来说，狮子猿先生画的“猫女”祝融可就传神得多了（绘制：狮子猿）





说实在的，如果旁边没有汉字，十有八九的人会说此人是张角。（绘制：masak）





如果《无双》里的刘皇叔长成这样，人气定会上升数个等级（绘制：RARE ENGINE）

此造型上最大的突破是除了让孔明拿着万年的鹅毛扇，居然还举着宝剑。（绘制：masak）



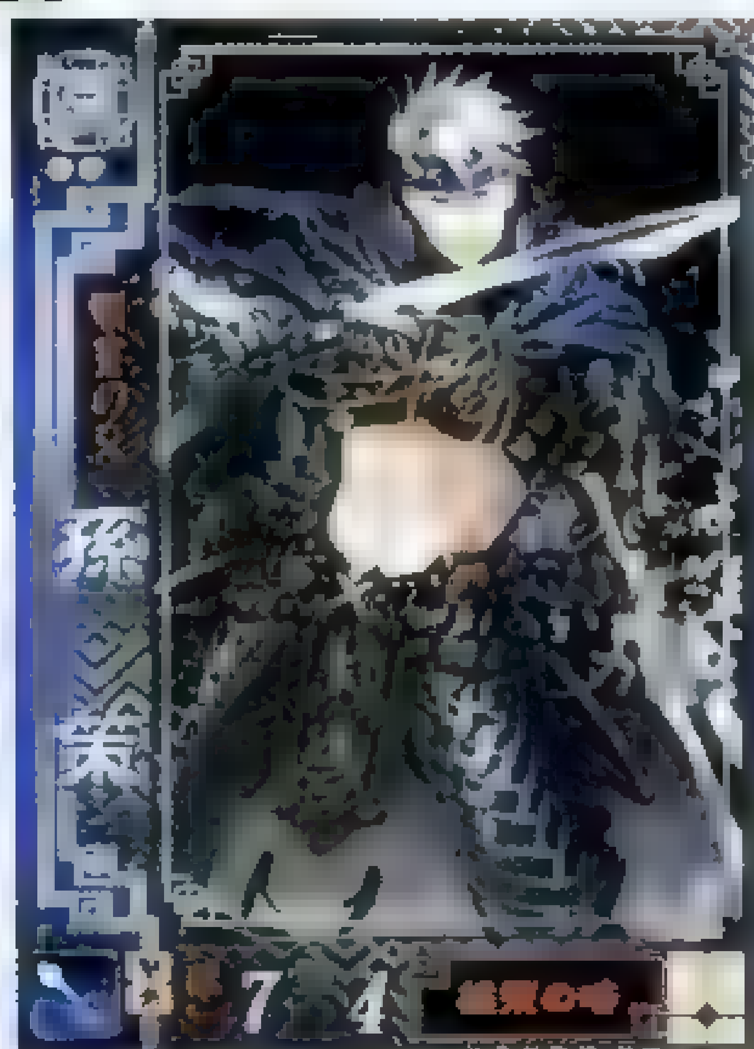


这个形象让我想起了国内最为经典的美术片《大闹天宫》里的玉皇大帝。（绘制：TOHRU）

风间雷太的画作果然让人印象深刻，这真是“华美贯日月 英风动大地”啊！（绘制：风间雷太）

《无双》里的「火车头」到了这里就变成了座头市，是不是蒙眼的人都比较厉害啊？（绘制：RARE ENGINE）





这一身邪气十足的行头，让我不由想起了同人版的圣斗士（绘制：wotira）

这个正太造型的陆逊怎么看都像是网游人设，其画风与旁人可谓截然不同（绘制：okome）





这位是暴君董卓的孙女儿，年仅15岁，这……行「萌」吗？（绘制：音乐ナスカ）

栏目主持：邪魔天使



邪魔院

体会异国文化的魅力

邪魔天使的随笔

《VP2》啊！《VP2》！简直好玩得不能用任何语言来形容了，战斗的爽快度超出了开始的想像，本以为这次的战斗系统会改得很BT，但没想到依旧是如此美妙，tri-Ace，你果然是我的神！（Orz）既然《VP2》都出了，下一个应该是《星海4》了吧，什么时候出呢？嗯？我是不是太贪心了点？

NBGI也是彪悍到飞起，一口气公布了这么多款《传说》，而且个个都是经典，特别是《宿命传说》的重制版，让人兴奋异常！啊！我的里昂的大人，终于又可以操纵你了，希望这次有新要素让你留下来啊！

闲聊日语

作者：张宏

没有声调的外来语单词，怎样念？

有些学日语的朋友问过笔者这样一个问题：他有一本《日语外来语词典》，里面的单词不少，解释也很详细，但就是没有声调（0、1、2、3等等）。他翻了翻其他同学的《日语外来语词典》，也是这样，什么都有，就是没有声调。他问老师，没有声调怎样念？老师说：他也不知道，你看着念吧。（这位老师真彪悍～_～b）常用的日语外来语单词，比如“ラジオア”，早已经有约定俗成的声调，是1调，你只要翻一下《和汉辞典》，就能查到，我就不多说了。下面笔者只说说那些在《和汉辞典》中查不到声调的外来语单词，特别是那些专业词汇、外国人名、外国地名等：一、由两个假名组成的单词，比如“ミニ”，一般都念1调，念0调的情况很少见。二、由三个假名组成的单词，比如“カップ”，念1调可以，念0调也可以，不论你念哪个调都正确，日本人都能听懂。但笔者个人倾向于念1调，感觉比较自然一些。三、由四个假名组成的单词，如果其中没有拗音和拨音，比如“トラブル”，笔者倾向于念0调，如果有拗音和拨音，比如“チャンス”，笔者倾向于念1调。四、由五个以及五个以上假名组成的单词，比如“フガニスタン”，念0调可以，念N–1调也可以。所谓N–1调，就是说：你先计算一下单词的假名数量，将其记为N，比如有7个假名，那好，你就念6调。当然，这只是一般说说而已，并不是官方的、正式的说法，只是个人的经验之谈。但凭笔者长期讲日语的实际情况，这个说法基本上还是可行的。

经典台词

——レナスの心（こころ）も魂（たましい）も全（すべ）て私（わたし）のものだ！

——renasu no kokoro mo…tamashi mo…subete watashi no monoda

——蕾娜斯的心……蕾娜斯的灵魂……她的一切都是我的！

理查德！理查德！《VP2》里的理查德简直太酷了！如果不出意外的话这代人气最高的角色又要被这个眼镜变态萝莉控拿走了。(´▽`)对于蕾娜斯的执著，理查德简直到了无法理喻的地步，在这里我就不剧透了，只要玩到最后肯定都会被他狠狠地震撼一下的！另外，子安武人配的理查德的声音太迷人了，特别是他的狂笑，用“变态”二字已经无法形容了！



东瀛采风

剑道



我们知道，在日本的武家社会的时代街上随处可见的一类人就是武士，而作为武士之魂的剑道直到现在都还有人在学习。那个时代是剑术的时代，有各种流派诞生，而有些剑道的流派流传至今。对于现代的日本人而言，剑道让他们回忆起当时那个武士时代，这也是为什么至今还有很多日本人学习剑道的原因。

继承剑之魂

现在的剑道是由作为杀人道具的剑术（杀人刀）向习得一门技术、修炼心智的剑术（活人刀）演变而来的，穿着剑道服、手握竹刀进行对战的姿态对于日本人而言是那么的熟悉，仿佛让他们回到了那个武士流行的时代。而对于外国人而言，从剑道上也可以从一个侧面了解日本武士，所以剑道的人气很高，而国外学习剑道的人也越来越多。

对于剑道，传统的想法是通过挥剑锻炼自己的精神，而现在它是一项竞技体育项目，但虽说它已经演变成了一个体育项目，但其中剑士挥剑学习剑之理法的剑道的“道”这一核心思想是不会改变的。

从杀人刀到活人刀

剑道的历史可以说是剑术的历史，从平安时代出现刀以来，到镰仓时代开始发展的武家社会，剑术得到了飞速的发展。到了室町时代后期的战国时代，剑术的流派非常繁多，随着战斗方式的变化，刀法也越来越多样化。而到了江户时代这个和平时期，剑术已经不再是为了杀人，而是向“活人”的方向发展了。这个时候，宫本武藏等剑士讲剑术的理论归纳起来确立了剑术的精神论，这也是现代剑道的基本精神。

从江户时代后期开始，经过明治时代，进行了多次的试行错误，剑术终于演变成了剑道。而现代的剑道作为一项体育运动的中心思想就是沿袭当时的理念与思想。

竞技



进行剑道比试是要穿专门的剑道服的，在身体的面部、小臂、身体、下身前都要有防护，比试时使用的是竹刀。当竹刀打击到有效攻击点时会算分，规定的部位有面部、小臂、身体、咽喉，比赛时间每局为5分钟，采用三局两胜制，当对对手给予2本以上的有效攻击时为胜。

让便携来得更猛烈些

文 狸猫柚子

PSP、NDS益智佳作纷纷登陆手机！

考虑到游戏性的话，《Lumines》无疑是PSP上少有的佳作。这款将方块和音乐完美结合在一起的游戏获得了众多玩家的喜爱，最近Gameloft试图将其移植到手机上面。以Gameloft的功力，玩家不用怀疑手机版本的游戏手感会下降。但是作为一款音乐休闲游戏，精彩的背景音乐是《Lumines》最令人兴奋的因素，在这方面手机版本比起PSP版的差距就太大了。还好Gameloft在其他方面作了弥补，不仅增添了第三种颜色和新的方块形状，而且还引入了全新的Boss战！作为一款移植的作品，这样多的新



要素不仅值得没有PSP的玩家去体验一下，老玩家更是不能错过哦！

NDS上的各种应用触摸屏的益智游戏被称为“Touch Generation”，正是这些游戏撑起了NDS游戏销量的半壁江山。而在欧美手机游戏排行榜也是如此，益智游戏长期霸占着TOP 10的位置。近期任氏高层盯上了手机游戏这块肥肉，决定移植几款重量级的所谓脑白金作品到手机平台上。首先便是美版的《脑力训练DS》，基于大部分手机没有触摸屏的原因，开发团队如何将触摸游戏方式转变为用数字键盘来操作将是一个非常关键的移植步骤。因此游戏中涉及到数字的谜题游戏是最容易移植的了，而其他部分无法实现的谜题可能会遭到删减。



在手机上吃豆吧！

多冷的冷饭才算冷呢？Namco告诉我们：最起码要炒20年前的冷饭。1982年的《超级吃豆人》作为一款引入了新要素的吃豆人游戏自然不会被Namco忘记，在20多年后的今天，变大的吃豆人又来为Namco赚钱了。《超级吃豆人》与系列其他作品不同的地方在于引入了门禁和钥匙系统，有些豆子是锁在门后的，吃豆人必须吃了钥匙才能通过门吃到那些豆子，也可以在吃了绿色大豆子变身之后把门咬碎。初期的关卡中，玩家只需变身便可吃到所有豆子，但是后期变身的时间会缩短，玩家必须非常小心地搜集每一把钥匙才能将豆子全部收入腹中。同时，为了吸引玩家，



Namco为手机版的《超级吃豆人》引入了新要素，在迷宫中漂浮着一些魔法神符，吃掉之后会有不同的效果，有的可以使迷宫幽灵被冻住，有的可以产生一个吃豆人的幻影分身。相信这些有趣的设定会吸引不少玩家去重新尝试一下这瓶陈年的老酒吧。

世界杯的应景作品

FIFA World Cup Germany 2006



为了赶世界杯的热潮，EA旗下的手机游戏部门EA Mobile只花了几个月的时间，在旧的手机版《FIFA 06》引擎基础上赶工出了一款世界杯足球游戏。在技术方面没有任何改进，只是在原有的基础上增添世界杯的流程部分。前作的一些问题并没有改善——画面场景模糊、人物贴图粗糙、操作感差。不过毕竟这是一部手机游戏，如果真想体验世界杯的精彩，那么还是坐在电视机前看比赛吧。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年7月4日～2006年8月29日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

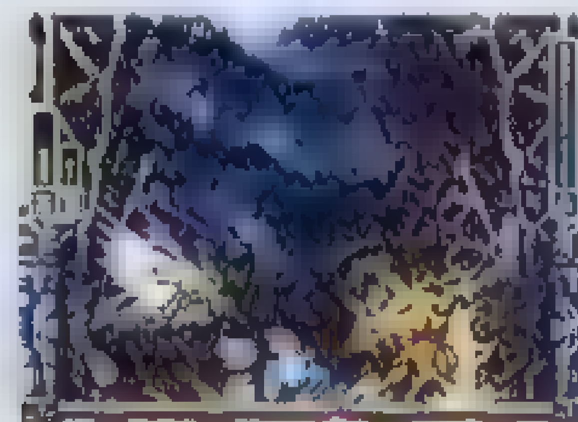
2006年7月1日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	799.95元人民币
100日元	6.88元人民币
100欧元	1006.23元人民币
100港币	103.00元人民币

洛克人 ZX　07.06

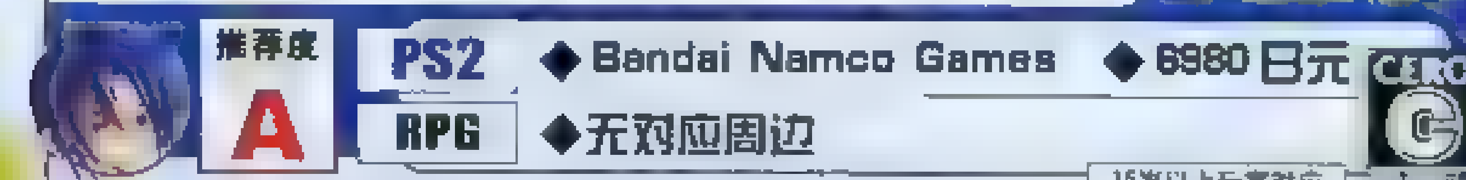


这款在NDS上登场的全新"《洛克人》系列"作品确实是让人感到了一种进化。首先游戏首次引用了双主人公概念，玩家可以选择不同性别的主角，而根据角色性别的不同在变身后拥有的能力也会存在差别。在游戏中玩家能够使用活性金属进行各种各样的变身，而通过各种方式收集活性金属就成了非常重要的事情。除了在剧情中获得外，大部分活性金属都要通过击倒敌人

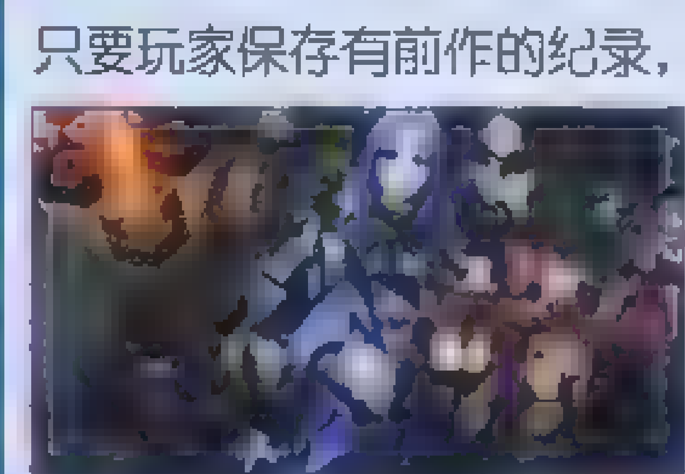


来获得，而利用何种方式击倒敌人以及攻击敌人什么部位将成为影响获得活性金属种类与质量的关键，这种战略要素在以往的游戏中是从没有过的。

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说　07.06



作为整个系列的终结，本作终于将前两作的种种谜团都解释清楚了。游戏在战斗方面进行了不小的变动，最能令FANS感动的就是机甲战斗部份引入了"EN消耗"的概念，而这正是对《异度装甲》的一种致敬。除此之外，在前作中取消的"商店"在本作复活，使得游戏初期的难度下降了不少。另外新作还能够与前作的记录联动，只要玩家保存有前作的纪录，在本作中就能够获得泳装、前作



造型等各种隐藏要素。游戏中对资料的收集相当丰富，从角色资料到机体3D建模应有尽有，更收录了所有的事件，简直就是系列的资料库。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
6日	异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき	Bandai Namco Games	RPG	7000日元
6日	花归葬	花归葬	Prototype	AVG	4800日元
6日	绯色的欠片	绯色の欠片	Idea Factory	AVG	4800日元
6日	勇敢的故事：渡的冒险	ブレイブ ストーリー ワタルの冒険	SCEI	ACT	5800日元
13日	捉猴啦！ 百万猴军	サルゲッチュ ミリオンモンキーズ	SCEI	ACT	5800日元
13日	实况棒球13	实况パワフルプロ野球13	Konami	SPG	6800日元
13日	女神异闻录3	ペルソナ3	Atlus	RPG	6800日元
13日	街道制作者2～续・制作我们的街道～	街ingメーカー2～续・ぼくの街づくり～	D3	SLG	3800日元
13日	恋爱情节	ラブ★コン～パンチDEコント～	AQInteractive	AVG	5800日元
13日	大奥记	大奥记	GOE	AVG	5800日元
20日	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
20日	高机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	SCEI	AVG	6800日元
20日	校园迷糊大王二学期 恐怖（?）的夏季合宿！幽灵在洋馆出现！？寻宝决胜负！！！	スクールランブル二学期 恐怖(?)の夏合宿 洋馆幽灵现る!? お宝を巡って真っ向胜负!!!の巻	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
20日	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	FTG	5800日元
20日	饿狼传说战斗档案1	饿狼传说 Battle Archives 1	SNK Playmore	FTG	4800日元
27日	一起去玩吧！～地球危机之婚约宣言～	あそびにいくヨ！ ～ちきゅうぴんちのこんやくせんげん～	Idea Factory	AVG	6800日元
24日	[illegible]	The Ant Bully	Midway	ACT	49.99美元
27日	We Are*	We Are*	KID	AVG	6800日元
27日	恐怖惊魂夜X3 三日月岛事件真相	かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相	SEGA	AVG	6800日元
27日	今天开始是魔王！ 最初的旅行	今日からマ王！ はじマりの旅	Bandai Namco Games	AVG	6800日元
27日	筋肉人 筋肉大奖赛MAX	キン肉マン マッスルグランプリMAX	Bandai Namco Games	FTG	6800日元
27日	SIMPLE2000系列Vol.102 THE步兵—战场之犬～	SIMPLE2000シリーズ Vol.102 THE 步兵—战场の犬たち～	D3 Publisher	ACT	2000日元
27日	SIMPLE2000系列Vol.103 THE地球防卫军战略版	SIMPLE2000シリーズ Vol.102 THE 地球防卫タクティクス	D3 Publisher	SLG	2000日元
27日	战国BASARA2	战国BASARA2	Capcom	ACT	6980日元
27日	BLOOD+～双翼之战斗轮舞曲	～BLOOD+～双翼のバトル轮舞曲～	SCEI	ACT	6800日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	6800日元
27日	合金弹头6	メタルスラッグ6	SNK Playmore	ACT	4800日元
2006年8月					
3日	梦幻骑士V 世代传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	RPG	6800日元
3日	心跳回忆 Girl's Side 2nd kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	Konami	AVG	6800日元
3日	巫术・外传～战斗监狱～	ウィザードリィ・外传～战斗监狱～	Taito	RPG	6800日元
3日	最强将棋 激指特别版 ～搭载世界最强程序～	最强将棋 激指スペシャル ～世界最强プログラム搭载～	每日Communication	TAB	2800日元
3日	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE	实战パチスロ必胜法 北斗の拳SE	SEGA	SLG	4200日元
3日	[illegible] Vol.67 Cafe～强力炸弹2～	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.67 Cafe～ボンバーパワフル2～	D3 PUBLISHER	SLG	3800日元
10日	神样家族 应援愿望	[illegible]	Dorasu	AVG	4800日元
10日	月姬格斗 Act Cadenza	メルティブラッド アクトカデンツァ エコール	EcoleSoftware	FTG	5800日元
10日	SIMPLE2000系列Vol.104 THE制造机器人！	SIMPLE2000シリーズ Vol.104 THE ロボットつくろうぜ	D3 Publisher	SLG	2000日元
10日	SIMPLE2000系列Vol.105 THE女仆装与机关枪	SIMPLE2000シリーズ Vol.105 THE メイド服と机关枪	D3 Publisher	ACT	2000日元
24日	summer##	summer##	GN Software	AVG	6800日元
24日	神业	神业	Acquire	ACT	6800日元
24日	[illegible]	TOCAレーストライバー3アルティメットレーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800日元
24日	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800日元
24日	紧急状态	State of Emergency	Spike	ACT	6800日元
24日	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800日元
24日	摔角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	49.99美元
31日	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S・RPG	6800日元
31日	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800日元
31日	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄传～	SEGA	ACT	6800日元
31日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースター ユニバース	SEGA	A・RPG	6800日元
31日	妖人 ～幻妖异闻录～	あやかしびと ～幻妖异闻录～	Dimple	AVG	7200日元
31日	Blood+ ～深夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
31日	畜长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800日元
31日	吉他高手&狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	ギターフリークス&ドラムマニア MASTERPIECE SILVER	Konami	MUG	5800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
6日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800日元
6日	勇敢的故事 我的记忆与祈愿	ブレイブストーリー ボクのキオクとネガイ	Bandai Namco Games	AVG	4800日元
6日	洛克人ZX	ロックマン ゼクス	Capcom	ACT	4800日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册1	子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 1	Starfish	ETC	2840日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册2	子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 2	Starfish	ETC	2840日元
6日	给孩子们讲故事 快乐画册3	子どものための读み闻かせ えほんであそぼう 3	Starfish	ETC	2840日元
13日	NARUTO 火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	NARUTO—ナルト—ナルトRPG3 灵兽VS木ノ叶小队	TAKARA TOMY	RPG	4800日元
13日	黑客计划 觉醒	プロジェクトハッカー～覚醒～	Nintendo	AVG	4800日元
20日	卡片游戏9	カードゲーム9	Taito	TAB	4800日元
13日	触摸！炸弹人乐园	Touch! ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元
13日	大家的DS研究班 完美英语单词力	みんなのDSゼミナール カンペキ英单语力	TDK	ETC	4800日元
13日	大家的DS研究班 完美汉字力	みんなのDSゼミナール カンペキ汉字力	TDK	ETC	4800日元
20日	触摸！炸弹人乐园	Touch ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元
20日	会说话的DS菜谱	しゃべる！DSお料理ナビ	Nintendo	ETC	3800日元
20日	转转乐！！DS	まわすんだ～！！DS	Taito	PUZ	4800日元
27日	甲虫王者～伟大冠军之路2～	甲虫王者ムシキング～グレイトチャンピオンへの道2～	SEGA	SLG	4800日元
27日	人生游戏 DS	人生ゲーム DS	Atlus	TAB	4800日元
27日	马里奥篮球3on3	マリオバスケット 3on3	Nintendo	SPG	4800日元
27日	集合！口袋棒球DS甲子园	あつまれ！パワプロクンのDS甲子园	Konami	SPG	4980日元
27日	修身养性的成人涂鸦本DS	こころを休める大人の涂り绘DS	Ertain	ETC	3800日元
27日	悬惑狼 节日狂欢	クラッシュ・バンディクー フェスティバル	Vivendi Universal	TAB	4800日元
27日	宠物蛋的小小小商店2	たまごっちのフチプチおみせっち ごひーきに	Bandai Namco Games	ETC	[illegible]
3日	星际火狐 秘密指令	スターフォックス コマンド	Nintendo	STG	[illegible]
24日	最终幻想III	ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
6日	勇敢的故事 新的冒险者	ブレイブストーリー 新たなる旅人	SCEJ	RPG	4800日元
6日	NANA 一切都是大魔王的指引!?	NANA すべては大魔王のお導き!?	Konami	TAB	4980日元
6日	RAIN 神奇之旅	RAIN WONDER TRIP	Bandai Namco Games	ETC	5800日元
6日	铁拳 暗之复苏	铁拳 Dark Resurrection	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
13日	LocoRoco	LocoRoco	SCEJ	ACT	4800日元
13日	天外魔境 第四默示录	天外魔境 第四 默示录	Hudson	RPG	4800日元
13日	谜题机动战士高达 问战士DX	クイズ机动战士ガンダム 问战士DX	Bandai Namco Games	PUZ	4800日元
13日	泡泡龙 魔塔大作战	バブルボブル～マジカルタワー大作戦!!～	MMV	PUZ	4800日元
13日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800日元
13日	塾魂	ジュクゴン	SEGA	PUZ	1800日元
18日	女神侧身像 蕾娜斯	Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	RPG	39 99美元
18日	剑舞者 千年的约定	Blade Dancer: Lineage of Light	NIS America	RPG	39 99美元
18日	迈阿密风云	Miami Vice: The Game	Vivendi Games	ACT	39 99美元
20日	国王领域 附加版 I	KING S FIELD ADDITIONAL I	From Software	RPG	3800日元
20日	BLEACH 灵魂升温3	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～	SCEJ	FTG	4800日元
20日	炸弹人 携带版	[illegible]	Hudson	ACT	售价未定
20日	随身陆地	ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
20日	咸蛋超人 战斗进化0	ウルトラマン ファイティングエボリューション0	Banpresto	FTG	4800日元
21日	Capcom经典合集 混合版	Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	ETC	29.99欧元
27日	电车GO! 口袋版 东海道线篇	电车でGO! ポケット 东海道线篇	Taito	SLG	3800日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	4800日元
27日	德比赛马P	ダービースタリオンP	Enterbrain	SLG	5200日元
2006年8月					
1日	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39 99美元
3日	魔界村	魔界村	Capcom	ACT	4980日元
3日	SD高达G世纪 携带版	SD [illegible]	Bandai Namco Games	SLG	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
6日	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39 99美元
20日	斗技场D.O.N	バトルスタジアムD.O.N	Namco Bandai Games	FTG	4800日元
24日	别惹蚂蚁	The Ant Bully	Midway	ACT	49 99美元
2006年8月					
1日	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39 99美元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
6日	汽车总动员	カーズ	THQ	ACT	4800日元
13日	几何世纪 六角形针盘	bit Generations DIAL HEX	Nintendo	[illegible]	2000日元
13日	几何世纪 点阵潮流	bit Generations dotstream	Nintendo	RAC	2000日元
13日	几何世纪 反弹网球	bit Generations BOUNDISH	Nintendo	SPG	2000日元
25日	召唤之夜 铸剑物语	Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	A・RPG	29 99美元
27日	几何世纪 轨道牵引	bit Generations ORBITAL	Nintendo	[illegible]	2000日元
27日	几何世纪 彩色方块	bit Generations COLORIS	Nintendo	PUZ	2000日元
27日	几何世纪 声音航海家	bit Generations Soundvoyager	Nintendo	PUZ	2000日元
27日	几何世纪 数字驱动	bit Generations DIGIDRIVE	Nintendo	PUZ	2000日元
[illegible]					
3日	旋律天国	リズム天国	Nintendo	[illegible]	3800日元
8日	超级机器人大战 原创世纪	Super Robot Taisen: Original Generation	Atlus	A・RPG	29 99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
3日	无边世界	Neverend	Dusk2Dawn	[illegible]	39.99美元
11日	恐惧杀手：地狱战争	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher Interactive	FPS	49 99美元
[illegible]					
1日	FlatOut 2	FlatOut 2	Vivendi Games	RAC	49 99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
[illegible]					
4日	无限试驾	TEST DRIVE UNLIMITED	Atari	RAC	6800日元
5日	指环王 中土大战 II	The Lord of the Rings The Battle for Middle-earth II	EA Games	ACT	59 99美元
10日	掠食	Prey	2K Games	FPS	59 99美元
13日	灵弹魔女	BULLET WITCH	AQ INTERACTIVE	ACT	7300日元
27日	水族游乐园～LIFE SIMULATOR～	アクアゾーン～LIFE SIMULATOR～	Frontier Groove	[illegible]	3800日元
27日	首都高battle X	首都高バトルX	元气	RAC	7800日元
27日	旋光之轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev X	Grev	STG	6800日元
27日	ZEGAPAIN XOR	ゼーガペイン XOR	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	6800日元
[illegible]					
8日	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	9 99美元
29日	炸弹人：零点行动	Bomberman: Act Zero	Hudson	ACT	59 99美元
29日	黑道圣徒	Saint s Row	Activision	ACT	9 99美元

捉猴啦！百万猴军 07.13

推荐度 B | PS2 | ◆SSCE | ◆5800日元 | CERO A
ACT | ◆无对应周边 | 全年龄玩家对应



“《捉猴啦！》系列”最新作《捉猴啦！百万猴军》是结合了传统的《捉猴啦！》和《捉猴竞技场》的游戏方式，让玩家可以操作各种工具来与比波猴们对抗的冒险游戏。系列的主角们——小翔、夏美、春香、博士等老朋友们都会出现在游戏中，而游戏的舞台如新宿、秋叶原等也都是根据真实场景改造的。不过本作最大的变化是加入了可以选择的进行路线，你既可以一如既往地成为捉猴英雄拯救世界，也可以成为比波猴的老大斯贝达来带领比波猴们去征服世界，而游戏中丰富多彩的必杀技与神奇机器则是克敌制胜的关键！



女神异闻录 PERSONA3 07.13

推荐度 A | PS2 | ◆Atlus | ◆6800日元 | CERO B
RPG | ◆无对应周边 | 12岁以上玩家对应



虽然是“《女神异闻录》系列”的续作，但《PERSONA3》无论是系统方面，还是人物的设定都进行了大幅度的革新。还好游戏的整体风格还是保留了系列一如既往的晦涩和深邃，玩家将在充满黑暗的学校里展开冒险。本作在系统方面也花费了不少心思，玩家自身的交际度甚至也成为影响能力获得的关键。再加上另类的召唤PERSONA的方式，让本就扑朔迷离的剧情更加神秘。究竟在谜一般的学校里主角会遭遇怎样的变故？就让我们一同到游戏中去探求真相吧！



灵弹魔女 07.13

推荐度 B | ◆AQ INTERACTIVE | ◆7300日元 | CERO C
A·AVG | ◆无对应周边 | 15岁以上玩家对应

背负禁忌过去的女主角艾丽西娅使用手中的灵枪以及自身的魔法，与企图毁灭世界的“恶魔”以及其手下“亡灵”战斗。这款游戏充满了幻想风格的末世感，而作为巫女，艾丽西娅反传统地使用硕大的灵枪配合绚丽的魔法进行战斗。游戏中玩家的战斗方式分为射击攻击以及魔法攻击两种，与FPS不同，采用第三视角的本作将瞄准进行了简化，只要将准星对准目标周围一定范围就能够自动锁定，之后无论玩家怎样闪躲移动都不用担心失去目标，能够轻松享受高节奏扫射的快感。本作的整体素质并不是很高但战斗时的手感不错，有条件的玩家一定要尝试 下。





如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到8002605　联通手机发送到9002605

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名

PSP

尊贵典雅的时尚掌机等你来拿！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
光盘挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

7A的《最终幻想XIII》主题封面评价如何？

1361195**：** 这期的封面偶不是很喜欢，好像和第142期（1A）封面的背景与颜色差不多，没什么新意，有待改进啊！

1375184**：** 本期的封面设计得实在是……差！我不是说上面的女主角不漂亮，但是灰暗的图加上那些密密麻麻的红字，真是让我觉得有点压抑啊！

宜昌　梅雄： 封面淡雅而柔和，这种近距离的视觉冲击让人感到《最终幻想XIII》已经近在咫尺，我们很快就可以享受到这款大作了。

常州　施冯欢： 对本期封面不太满意。第一，封面的女主角目光呆滞，神情呆板；第二，封面字体用色单一，字体颜色与女主角对比太过抢眼，显得有点主次不分。

上海　江圣臻： 颜色略显单调，图片分辨率也显得不足，再加上最近《最终幻想XIII》到处亮相，看得有些审美疲劳了……

编 本期封面反响很糟糕，无论是图片素材还是封面设计都受到了读者们的一致批评。虽然《最终幻想XIII》的女主角具有着较高的认知度与人气，但这并没有抵消读者们的不满情绪。从"图片分辨率太低"及"封面配色喧宾夺主"这两个普遍意见看来，我们今后在选图上应以清晰美观作为大前提，并尽量减少封面文字对图片整体美感带来的影响，务必使此类问题不会再次出现。

7A的攻略反响怎样？

桂林　黄峰：《.hack》的攻略非常详细，而《娇蛮之吻》以小说的形式表现出来更是出人意料，非常好。

荆州　王鑫： 很喜欢这次的《娇蛮之吻》小说，希望以后能多选择一些剧情优秀的游戏来制作剧情攻略。

齐齐哈尔　史智超：《.hack》的攻略不错，既详细又能控制住篇幅。《娇蛮之吻》就缩水了不少，攻略内容方面仅仅是列举了时间和选项而已。

钦州　李学之： 始终对《.hack》的世界观感到有些迷茫，很想深入了解整个历史，但看了攻略末尾的"世界之书"后还是一头雾水。

上海　奚磊君： 个人认为《娇蛮之吻》根本没有做攻略的必要，对于国内大多数不懂日语的玩家来说，恋爱AVG类型的游戏根本没法玩。

编 综合目前的意见看来，这次由雨滴负责的《.hack》攻略还是比较成功的，其细致的攻略流程与体贴的心得指引得到了玩家们的许多好评，不过缺点是在世界观的解析方面还是不够尽善尽美。《娇蛮之吻》则相对争议较大，许多人对于这种通篇小说的攻略形式提出了很大的质疑，而且也有一部分读者认为恋爱AVG游戏并不适合花大篇幅来报道，关于此事我们会密切关注并详细研究。

7A的特企与特稿反馈如何？

1385142**：** 特稿很充实，几乎包纳了所有能想到的奖项。而特企阅完之后更是想流泪，特别是那些关于童年的故事，除了"父子同心"之外，其他的经历几乎都一模一样啊！

1340515**：** 本期特企内容丰富，很有内涵。但似乎每年这个时候杂志上都会有一个"回顾"的文章，内容有重复的嫌疑，没有小编的全体亮相也缺乏些亲和力。

上海　江圣臻： 这篇特企写得很有感染力，让我们80后的这代玩家很容易就产生了共鸣，童年时的游戏时光历历在目。

贵阳　唐帆： 在特企中感触最深的还是著名游戏制作人们从小就为自己将来确立了目标，在一路的坚持下，最终将它变成了生活的一部分，功成名就。

上海　林竞： 展会后的特稿是UCG每年的惯例了，在大展会之后来对精华内容进行评比，不仅非常有趣味性，也让读者们对E3的看法有了更为全面的认识。

编 本期的E3评奖特稿反响不错，在每届游戏展会过后对所有重要内容进行总结已经成了我们杂志的一道招牌菜，这次自然也不例外，从来信反馈可知，大多数读者对这种评奖的形式是非常喜爱的，我们会继续保持并发扬。"童梦"特企则是读者来函中的一大焦点话题，许多读者看后都纷纷忆起了自己童年时的游戏经历，并将其写在信中寄来与我们分享，个中情感五味杂陈，令人感叹不已，对于一篇特企而言，这无疑是非常成功的。

7A的Gamehalo调查报告

柳州　范敏：《失落的星球》试玩影像很不错，火爆激烈不说，还连BUG都打出来了，看得我和朋友们一起哈哈大笑。

保定　李波： 对Gamehalo不甚满意，《失落的星球》试玩影像太长了，希望能控制好这类内容的长度。

大邑　王俊清： 光盘一如既往地内容丰富，不过在栏目过渡的时候常常会出现"声音马赛克"，可说是个BUG，请注意解决。此外，目录字体希望能放大些，否则会模糊不清。

钦州　李学之： Ending song总是那些恋爱养成游戏的歌，听多看多就不新鲜了，要换一换啦！

百色　赵骏骥： 以后游戏过场CG之类的东西尽量配字幕吧，某些配音实在很不专业，有些地方听不大清楚，而且破坏气氛。

编 由GOUKI亲自操刀的"《失落的星球》试玩影像"以其恢宏的气势、火爆的战斗及漫长的时间一举登上本期光盘的话题之冠。很多读者对这段长时间的试玩影像大呼过瘾，因为对于没有次世代主机的玩家而言，这段演示会让他们一同感受到次世代的气氛。但是，15分钟的总长度无论对谁来讲都未免有些太长了，如果能稍微控制一下演示时间，相信读者们会更加喜欢。

"互动信箱"常见问题Q&A　校园篇

Q 写完这封信后，学校就要放暑（寒）假了，如果这封信中奖的话，那么我留下的邮政地址还能用吗？

A

Q 为何中奖名单上出现了我的名字但我却收不到奖品？打电话给你们却被告知早就寄出去了！

A

小贴士： 1.再次重申，学生朋友们来信时请注明年级与班级，否则只有学校名称和姓名的资料并不足以证明您的身分。
2 请相信，我们许多小编都非常欣赏一些巧手读者们折来的花式信纸，但并不是全部——至少截稿前夜还在边阅信边进行统计调查的小编绝对不是……
3.绝对不要在来信中夹寄现金邮购书刊，这样不但不符合邮政手续而且非常危险！

本期问题

1. 本期封面您喜欢吗？
2. 请为本期的攻略打分。
3. 本期的特企与特稿您读后觉得如何？
4. 您今后还希望在杂志上看到更多关于X360的相关内容吗？
5. 本期 Gamehalo 观后有何感想？

7A互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 南昌市湾里一中　吴高娇

城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名	城市	姓名
桂林	曹霖	泉州	黄建斐	成都	罗丰	成都	王乐宁	西安	杨嘉直
广西	陈广西	张家港	蒋宇峰	北京	罗甫	太原	王青云	昆明	杨志勇
广州	陈曦	上海	康海雷	钦州	黎昆	北京	王松	汕头	姚伟成
新昌	陈智文	郑州	李霖	瑞安	莫胜利	杭州	王晓杰	北京	叶华煜
长沙	程龙	柳州	李嘉毅	北京	牟正钢	上海	王莺	[illegible]	于洋
眉山	丁泽超	北京	李林焱	上海	萧伟	天津	王梓正	广州	余健威
北京	杜江	贵阳	李[illegible]	[illegible]	彭[illegible]	南宁	温泉	昆明	俞波
广州	冯嘉健	淮南	梁联	广州	邱明高	上海	吴琛	武汉	曾卓
贵阳	耿维凤	汕头	林孝忠	上海	沈佳丽	北京	吴[illegible]	西宁	张凡
[illegible]	顾春军	[illegible]	刘浩[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	吴[illegible]	昆明	张[illegible]
[illegible]	顾杏[illegible]	昆明	刘恒源	[illegible]	宋磊	[illegible]	伍[illegible]	北京	张[illegible]
[illegible]	郭[illegible]	[illegible]	刘[illegible]	[illegible]	苏毅	[illegible]	[illegible]	惠州	张[illegible]
瓦房店	郭乃[illegible]	[illegible]	刘仙鑫	[illegible]	孙[illegible]	[illegible]	[illegible]	苏州	赵威
佛山	何志禹	[illegible]	刘宇[illegible]	[illegible]	[illegible]	上海	徐法[illegible]	济南	[illegible]
[illegible]	和超逸	上海	吕炯明	无锡	陶可青	通化	许子璐	上海	周晓刚
深圳	洪佩妮	西安	吕骏天	北京	王皓	普宁	许子涵	新乡	朱恒

1340515****
1343899****
1345310****
1346522****
1351040****
1351052****
1360809****
1361071****
1361195****
1366080****
1370884****
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
1392153****
1394318****
1396098****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号[illegible]方便我们发放奖品！

够胆就来！

登录www.iCoke.cn、www.wowchina.com 或发送短信"Coke"至"1700"，由你出手，拯救S.H.E！

WORLD OF WARCRAFT 魔兽世界

做你从未做过的事

WWW.WOWCHINA.COM

Coca-Cola www.iCoke.cn 冰火暴风城II

SELINA　HEBE　ELLA

哈哈哈哈……

S.H.E就在我们手上，被囚禁在魔兽世界冰火暴风城II。
想解救她们？尽管放马过来，登录www.iCoke.cn
或www.wowchina.com也可发送短信"Coke"至"1700"，
到时会给你好看！

移动用户、小灵通用户发送"Coke"至"1700"，
联通用户发送"Coke"至"9777"。

BLIZZARD ENTERTAINMENT

©暴雪娱乐公司保留所有权利。World of Warcraft, Warcraft 和 Blizzard Entertainment 是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。

the9 第九城市

战书

Coca-Cola

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本月PSP特价！

暑期特价！

信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！

本公司一直秉承信誉第一，顾客至上的理念，长期保持所售主机和原配件绝不以次充好，以旧充新，假一罚十的经营准则。我们拥有品种齐全的货物，一手的主机价格，完善的售后服务，并聘请了专业的维修技师，打造了当面拆机，当面维修，敞开式维修价格的经营特色，杜绝了游戏行业中蒙骗、坑害消费者的欺诈行为。经过我们不懈的努力和坚持，逐渐在顾客群中得到了良好的口碑，打造了P·K数码这一消费者信得过品牌，并且在易趣网上长期保持着极高的好评率与信誉度。

高价回收各类主机

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机，掌机并可以旧换新，GBA最高回收价300元；SP最高回收价500元。

NGC、PSII，XBOX大量正版软件版面有限，有意者请来电咨询！

想买真正的全新机请到本店来——来取验手费！！！谢谢光临！

P·K数码彭浦店

地址：上海市闸北区彭浦新村临汾路623号（即640号对面）　邮编：200435

电话：021－66831506　联系人：张杰　QQ:171330078

公交：04、46、95、114、203、722、762、845、849、850、865、912、916、地铁1号线　营业时间：早11：30—22：30

招商银行卡号：9555 5002 1564 1225　持卡人：张杰

工商银行卡号：9558 8010 0115 6063 494　持卡人：张杰

欢迎邮购

P·K数码宝山店

地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）

电话：021－66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071

QQ:264046009　营业时间：早11：30—22：30

公交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78

工商银行卡号：9558 8010 0116 4622 455　持卡人：赵伟刚

农业银行卡号：95599 8003 05177 20113　持卡人：赵伟刚

CEFO 2006电子竞技公开赛

暨罗技PSP/PStwo/PC官方正品体验中心隆重开业（山东次世代赛博店）

比赛项目：足球／赛车／格斗
比赛时间：2006年7月28日至2006年7月30日
报名时间：2006年7月25日之前
报名费：30元
冠军：罗技GT4方向盘及奖金
亚军：罗技PSP音箱及奖金
季军：罗技PStwo无线战斧及奖金
前64强：北通PS2神鹰手柄（价值89元）
赛事媒体：山东小熊在线www.sdbear.com　www.nextgeneration.com.cn
平面媒体：电脑报山东站　电脑商情报　太平洋网
山东省各地报名点请浏览www.nextgeneration.com.cn各地加盟店
承办单位：济南实况联盟　QQ群：10730561

KONAMI World Soccer Winning Eleven 10

总部： 济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531－88559818　86629587　82393967　86629665　13506410809
营业时间：9：00—20：30（全年无休）
E-mail:gamecsd@163.com　QQ：315103906　350009012

淄博红星次世代
地址：张店区西六路齐赛电脑城F一层F6－4＃
电话：13053374068　QQ：3994219

济宁畅想次世代数码
地址：济宁市建设北路兴唐金茂大厦北50米路西门头北起第3号

日照次世代
地址：日照市泰安路威海路交汇处

东营天艺世次世代
地址：东营济南路百祥电脑城（友谊广场2楼）A510室

购买请认准次世代标识

欢迎加盟

银行汇款：工行：160 214 030 101 573 2785 刘庆娥
中行：6227 5237 0048 3154 侯胜堂 370105461122251（山东省内汇款免手续费）

商品信息及山东各地加盟连锁店请浏览：www.nextgeneration.com.cn

恭贺山东次世代电玩店与山东玩模玩样动漫模型店强强联合！

山东玩模玩样动漫模型网上商城 www.52wmwy.com

玩模玩样动漫模型店　电话：0531－88956088

山东次世代

CSD GAME　玩模玩样

www.nextgeneration.com.cn　QQ：315103906

批发、零售PC、TV电子竞技设备专卖

浦东游戏风暴 GAME

SONY PSP

详情请电询

高价回收GBA SP

地址:上海市浦东大道276号(近东方医院)

T:021-58889005/13801666989/13052455950

上海立伟电脑

上海游戏地带电玩专营店

本店以全市最低价发售各类主机。

凡在本店出售的主机均有第一次面面且各类主机本店承诺一月包换一年保修的服务原则。

本店出售的PSP主机以及NDSL屏幕均包无坏点、亮点。

店内N台各类主机随您挑选，PSP及NDSL游戏、MP4任您下载。

您可以通过座机，MSN或者QQ向我们咨询问题，我们将为您做出专业解答。

本店的服务宗旨：诚信对待每一位顾客，遵循假一罚十的准则，为您提供最好的售后服务!

主机特价发售！

XBOX360 NDSL PStwo PSP

共和新路 闻喜路 地铁一号线 彭浦新村站 游戏地带 gamezone

地址:上海市闸北区闻喜路725号（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）

电话:021-36060769　邮编：200435

手机:13120817318（朱先生）　13701632301（张先生）

MSN:GZ_janus_1976@hotmail.com

QQ:477647970

银行汇款：工行帐号：1001034001212533640　户名：朱伟

淘宝店:http://shop33180185.taobao.com

上海王子电玩

淮海路店　(原上海王子游戏) http://wzdw.nease.net　四川路店

邮购地址 上海市市南黄浦区广西南路81号　TEL:021-53837005　021-29624469　邮编:200021　收款人:王君睿

主机	价格/邮费	主机	价格/邮费
夏普 903SH 手机 (3G) 黑、红、白 三款颜色	3600/20	苹果 ipod nano 2.0GB（黑色、白色）	1420/10
夏普 703SH 手机 (3G) 四款颜色	2200/20	苹果 ipod nano 4.0GB（黑色、白色）	1780/10
夏普 904SH 手机 (3G) 黑、兰、紫 三款颜色	3400/20	苹果 ipod video 30.0GB（黑色、白色）	2380/10
三星 604SG 手机 黑色、黄色	2200/20	苹果 ipod video 60.0GB（黑色、白色）	2880/10
SONY T8 数码相机（日本版、日本生产）	2550/20	SONY PSP 手掌机（日版）普通型	1450/20
SONY T30 数码相机（日本版、日本生产）	2700/20	SONY PSP 手掌机（日版）套装型（黑、白）	1600/20
PS2 主机（70006 型 + 原装手柄 +AV 线）	1280/20	任天堂 DS Lite 日版 白色、冰兰色、兰色	1250/20
PS2 主机（75006 型 + 太空战士 FF12 正版软件）限定版	1780/20	任天堂 DS Lite 美版 白色	1150/20
PS2 主机（75006 型 + 原装手柄 +AV 线）	1280/20	任天堂 DS 手掌机（日版、港版、美版）	880/20
PS2 主机（55006 型 + 手柄 + 记录卡 +5 款游戏）	1180/30	任天堂 GBA 日本版 手掌机	350/10
PS2 主机（39001 型 + 手柄 + 记录卡 +5 款游戏）	960/30	任天堂 GBA P 日本版 手掌机	580/10
PSone 主机全套（手柄 2 只 + 记录卡 +10 张游戏碟任选）	380/20	任天堂小神游 SP 机增亮型（全套）	680/10
PS1 主机全套（手柄 1 只 + 记录卡 +10 张游戏碟任选）	280/20	NGC 主机（原装手柄 + 直读 + 电源 + 游戏碟 2 张）	980/30
Xbox 360 主机 日版（原装手柄 + 耳机 + 摇控器 + 电源）	2880/30	超任主机（原装手柄 +AV 线 + 电源）	120/20
Xbox 主机（港版黑色 + 原手柄 × 1 只 + 直读 + 电源）	1080/30	DC 主机（主机 + 电源 + 短手柄 +10 张游戏）	350/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！

配件	价格/邮费	配件	价格/邮费	配件	价格/邮费
PS2 摄像头（原装）	150/10	PS2 原装遥控器	40/10	PSP SONY 2.0GB 记忆棒	450/10
PS2 原装摇杆（刀魂）	150/10	PS2 罗技无线遥控手柄（战斧）	350/10	PSP SONY 1.0GB 记忆棒	320/10
PS2 铁拳 4 摇杆	150/30	PS2 网卡	220/10	Web money 上网付费卡 2000 点	180/10
PS2 万用 VGA	190/10	PSP 原装锂电池板	200/10	GBA 记忆棒 4M、8M	35/55/5
PS2 原装手柄 4 分插	80/10	PSP SONY 耳机 + 线控	180/10	Xbox 360 无线遥控原装手柄	340/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

软件	价格/邮费	软件	价格/邮费	软件	价格/邮费
GBA 绿宝石	320/10	PSP 实况足球	200/10	PSP 山脊赛车	200/10
GBA 叶绿	320/10	PSP 探稀P	200/10	PSP 北欧女神	320/10
GBA 机器人大战 A	280/10	PSP 机器人大战MX	320/10	PSP 怪物猎人	320/10
GBA 机器人大战 D	320/10				
GBA 七龙珠 Z	180/10				

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA 游戏大全应有尽有，请来电咨询。

机器人大战 J
太空战士 4(中文)
我们的太阳 3
机器人大战 OG2
三国志(孔明传)(中文)
三国志(英杰传)(中文)
玛里欧大聚会
逆转裁判3(中文)
龙珠大冒险
大战争1+2
忘却之旋律
王国之心(记忆之链)
口袋妖怪绿宝石(中文)
新约圣剑传说(中文)
萨尔达(中文)
七龙珠Z(布欧的愤怒)
炼金术士(迷走之轮舞曲)
炼金术士2(回忆奏鸣曲)
特罗尼克大冒险3(中文)
火枪英雄(伟大战斗)
洛克人EXE6
热血合集
通灵王 2
火影忍者3
洛克人 ZERO4
阡玛里4(中文)
真三国无双(中文)
闪光战士2
实况足球6 (二代)
恶魔城.3(晓月中文)
海底总动员2
口袋红.兰宝石 (中文)
SD高达(中文)
极品飞车(地下狂飙) 2
悟空闹剧
牧场物语(2) 女孩篇
合金弹头
光明之魂2 (中文)
约束之地
海贼王
极品飞车 9
车神 3
海贼王龙之梦中文
黄金太阳2
终极者3
拳皇 EX.2
麻将风云 (中文)
黄金太阳 1(中文)
指环王3(王者归来)
F.F.T (中文)
魔幻迷宫2
波斯王子
火影忍者大结集 2(中文)
幻想传说(中文)
牧场物语(中文)
银河战士2 (中文)
CT特种部队3
洛克人Z 3
我的太阳 2(中文)
FIFA2006
火影忍者木叶中文
高达友君战场中文
龙珠 GT 变身
V 拉力3赛车
古墓丽影(中文)
勇者斗恶龙2 (中文)
三国志(中文)
口袋妖怪火红(中文)
口袋妖怪叶绿(中文)
极品飞车(地下狂飙)
瓦里奥制造
火焰文章.封印之剑(中文)
星之卡比2
幻装迷宫3
火焰纹章(圣魔光石)(中文)
瓦里奥制造(大回转)
萨尔达小人帽(中文)
GTA(横行霸道)
火焰纹章.烈火之剑(中文)
玛莉网球

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店(淮海东路向北10米)
电话：021-53837005　29624469
营业时间：11：30-18：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

上海市虹口区海伦西路87号四川路店(四川北路向东20米)
电话：021-65872517
营业时间：10：00-20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海嘉乐电玩

—— 南京西路店

嘉乐电玩

PSP　PS2　PSP　NDSL　XBOX

超值特价优惠！

本店另有邮购业务，欢迎外地朋友订购

南京西路店

本店设有各种正版游戏贴换业务，因版面有限，详情请电询！

服务承诺

本公司经营电玩多年，一贯秉承信誉第一，顾客至上的理念，在此行业中口碑极好，决不欺假，所出售的商品不以次充好，假一罚十，让您宾至如归。另有专业维修，以低价广交朋友，希望游戏人能在一起交流心得，经验。

心到，想到，得到，福到，运到，财到，希望我的祝福第一个到！！！我店全体员工祝朋友们节日快乐，百事可乐！！！

在本店所购主机者有质量问题的一律享受15天包换1年保修的服务!

彭浦店：彭浦新村汾西路722号（地铁一号线可以到共康路站下）电话：021-56917753 手机13916187018 QQ：147614520

南京西路店：南京西路591弄4号A座（上海电视台旁）电话：021-28612230 淘宝网http://shop33921665.taobao.com

Tot.156

特别奉献 世界杯密码——解读历届世界杯的WE代码

游戏机实用技术 TV GAME

TALES系列 新作大特辑
幻想传说 全程语音版
宿命传说2
宿命传说
世界传说光明神话
传说的视觉盛宴

JAY SELINA WILLBER ELLA HEBE

动感地带新代言人
闪亮登场

特别企划
沙场秋点兵
透析愈演愈烈的次世代战争

强作冲击
异度传说 三章
查拉图斯特拉如是说

攻略透解
女神侧身像2
希尔梅丽娅

魔法假日
五星连珠之时

游戏光环 Gamehalo
格斗之王 XI 高手对战影像
新作影像 梦幻之星 宇宙/剑刃风暴 百年战争/星际旅行/速度与激情
VR网球3/次世代 托尼·霍克滑板/异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说
SD高达G世纪 携带版/首都高BATTLE X

2006.8A 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600



前线狙击
混沌之战/魔法飞球/除暴行动
精灵之书/.hack//G.U. Vol.2 思念之声







战国BASARA双面大卡片+Gamehalo VCD